

PREÇO  
CONGELADO!  
Cr\$ 5.400,00

3451 - Ed. 12

264 DICAS

# GAMES



ENFIM,  
A NOVA AVENTURA  
DO QUARTETO MASCARADO  
**TARTARUGAS NINJA 3**

E MAIS: MSX ■ PC  
GAME BOY ■ GAME GEAR



# Quack!

É O PATO DONALD NO MEGA, MASTER E GAME GEAR

JOE MONTANA FOOTBALL 2 ■ OUT RUN ■ ROLLING THUNDER (MEGA) HOME ALONE ■ SUPER OFF-ROAD (SUPER NES)

NESSA EDIÇÃO: MEGA MAN 4 ■ CAPTAIN AMERICA ■ TOM & JERRY (NINTENDO) THE LUCKY DIME CAPER (MASTER)

SUPER NES	
NINTENDO	
GAME BOY	
MEGA	
MASTER	
GAME GEAR	
PC	
MSX	

## I LOVE PIZZA

É isso aí, galera. Depois de uma interminável espera as *Tartarugas Ninja* voltam a lutar na sua telinha. Novamente, as maiores comedoras de pizzas de Nova York enfrentam a fúria do Destruidor, que dominou toda a ilha de Manhattan. Até agora, este é o melhor game para Nintendo lançado em 92.

pág. 24



DONALD,

## O NOVO ASTRO DO VIDEOGAME

Mickey Mouse que se cuida. Os jogos do Pato Donald para Master, Mega e Game Gear estão divertidíssimos e muito bem-feitos. Veja na página ao lado onde encontrar as matérias sobre estes games.

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



FRACO



REGULAR



BOM



ÓTIMO

## CARTAS ..... 6

As sugestões, críticas e dúvidas dos leitores

## SOS ..... 8

Nossos pilotos quebram o seu galho

## SHOTS ..... 10

As armas da Sega contra a pirataria

## TOP TEN ..... 13

Conheça os games preferidos da galera

## JAPÃO ..... 13

Nosso correspondente conta o que rola por lá

## GAME OVER .. 48

Novos recordes dos nossos feras

GAME  
CASSETADAS 50

Acabam de inventar um console para os coraças



# ESTRATÉGIA

**SUPER NES 16** U.N. SQUADRON (AREA 88) Delonte esta versão das arcades com dicas para todas as fases

**NINTENDO 26** STAR WARS  
Acompanhe a 2.ª parte deste  
game de ação

**MEGA DRIVE 34** QUACK  
SHOT Viaje pelo mundo com  
Donald e seus sobrinhos

**MASTER SYSTEM 39** SONIC  
**PC 45** GOLDEN AXE



## DICAS

**SUPER NES 14**

**GAME BOY 31**

**MEGA DRIVE 34**

**GAME GEAR 43**

**MSX 47**

**SUPER NES 14** HOME  
ALONE, SUPER OFF-ROAD

**NINTENDO 22** MEGAMAN  
4, CAPITÃO AMÉRICA,  
TOM & JERRY

**GAME BOY 30** FACEBALL,  
TINY TOONS, GRADIUS

**MEGA DRIVE 33** ROLLING  
THUNDER 2, MYSTICAL  
FIGHTER

**GAME GEAR 42** FANTASY  
ZONE, SOLITAIRE POKER

**PC 44** SECRET WEAPONS  
OF LUFTWAFFE

**MSX 46** FRAY, KING'S  
VALLEY, XAK 1

## LANÇA MENTOS NACIONAIS

**MEGA DRIVE 32** OUT RUN,  
JOE MONTANA FOOTBALL 2

**MASTER SYSTEM 38** THE  
LUCKY DIME CAPER  
estrelando Palo Donald

**GAME GEAR 42** THE LUCKY  
DIME CAPER



**CINE MTV.** Todas as dicas para você

**não ir ao cinema no escuro.**

Entrevistas - críticas -

lançamentos em vídeo -

making off - bastidores -

estréias - bilheterias -

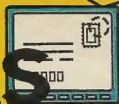
novidades de Hollywood



**CINE**



# CARTAS



**AMIGA** Este computador é melhor que o Super NES? Haveria condição de ele também ter jogos como Final Fight e Actraiser?

DINEY SOARES ETHER

Rio de Janeiro, RJ

O micro Amiga, da Commodore, é baseado na família de microprocessadores Motorola 68000, que abrange chips de 16 e 32 bits. Todos os jogos do Amiga até agora, porém, são feitos para a configuração mais simples do equipamento — que é de 16 bits. Como você deve saber, o processador do Super NES também é de 16 bits. Inclusive o jogo Final Fight, do Super NES, tem uma versão para o Amiga.

**STREET FIGHTER 2** Este jogo vai sair para o Super NES ou Mega Drive? E o Final Fight, vai sair no Mega?

FÁBIO AKIRA

S. B. do Campo, SP

Existe alguma possibilidade de este jogo ser lançado no Nintendo 8 bits?

MAXIMINIANO DE PONTES

Campinas, SP

Street Fighter 2 é um jogo de arcade que, até o meio do ano vai sair também para o Super NES. Em nossa seção de Shots da edição 11 demos mais informações sobre o assunto. Não se sabe se o jogo sairá também para o Nintendo 8 bits. Quanto ao Final Fight, não sabemos nada sobre a possibilidade de ser lançada uma versão para Mega Drive.

**SUPER NES** Quais são as partes de plástico do encaixe que devemos cortar para usar o cartucho do Super Famicom? Não existiria um adaptador?

BRUNO N. CAVALCANTI

S. J. dos Campos, SP

Olhando seu console de cima, abaixo com o dedo a tampa que protege o buraco do encaixe. No mesmo lado em que a tampa fica encostada quando aberta, existem dois toquinhos de plástico, um de cada lado do encaixe para o cartucho. São esses os pedaços que você deve cortar fora, usando um alicate, uma faca quente ou outro instrumento. A operação, se for feita

com delicadeza não danifica o console. Quanto ao adaptador, dê uma espiada nas nossas próximas edições.

Afinal, qual é a diferença entre Super Nintendo, Super Famicom e Super NES?

TEL AMIEL

Campinas, SP

Todos esses nomes referem-se ao videogame de 16 bits da Nintendo. No Japão, o aparelho recebeu o nome de Super Famicom. Nos Estados Unidos é Super Nintendo, ou Super NES. Sacou agora?



Desenho do leitor

RODRIGO LOSCHI São Paulo — SP

**GAME GEAR** Existe algum jogo semelhante ao Tetrís, do Game Boy, para o portátil da Sega?

GUILHERME ORTIZ

São Paulo, SP

Existe, sim. É o Columns, game em que o objetivo é formar fileiras e colunas com pedras coloridas.

**NEO GEO** Quanto custa um Neo Geo nos Estados Unidos?

FLÁVIO OSMO

Salvador, BA

O preço desse equipamento nos States é de 600 dólares. É um tanto saído para os padrões americanos. Pagando essa grana, o consumidor leva o console, dois joysticks e um jogo.

**ULTRAMAN** Tenho o jogo Ultraman para Super Nintendo e pude notar que os nomes e a ordem de aparecimento dos monstros é diferente da que saiu na revista. Por quê?

ADRIANO CORRÊA HERMETO

Campo Grande, MS

Quando resolvemos fazer uma matéria sobre esse jogo, só conseguimos arrumar o cartucho do Super Famicom. Normalmente, os jogos japoneses são idênticos aos americanos — com exceção dos letrados, que são traduzidos. Mas quando pintou o Ultraman do Super NES — que é o mesmo que você tem —, veio a surpresa: o jogo era superdiferente. E a gente quebrou a cara.

**PC ENGINE** Este videogame é de 16 bits? É verdade que existe no mercado um CD ROM para Nintendo?

CLEBER S. DOS REIS

Patos de Minas, MG

O PC Engine é, de fato, um videogame de 16 bits. Agora, que o Nintendo 8 bits já tem um CD ROM... a resposta é não, por enquanto. Recentemente, soube que a Camerica (criadora do Game Genie) estaria realmente trabalhando no desenvolvimento de um acessório desse tipo para Nintendo 8 bits, mas ele ainda não chegou ao mercado.

**COM DEFEITO** No joystick do Phantom System o botão de tiro, em vez de atirar, faz funcionar o Pause. Qual a explicação para isso?

DANILO B.S. PAFALARDO

Anápolis, GO

A explicação é: seu joystick está em curto. Pela sua carta não dá pra saber se ele já veio assim, com esse defeito, ou se o problema apareceu depois. De qualquer maneira, basta procurar uma assistência técnica autorizada da Gradiente em sua cidade.

**BATTLETOADS** Será que a Nintendo pretende lançar o game Battletoads 2? Penso isso porque no final do jogo aparece a frase: "Until the next time" (Até a próxima vez).

ANTÔNIO CLÁUDIO ABSALEM

Goianópolis, GO

Está realmente previsto, ainda para este ano, o lançamento de uma versão de Battletoads, mas é para o Super Nintendo. Pensando bem, essa frase deixa um retorno no ar. Quem sabe...

AÇÃO GAMES

Seção de CARTAS

Av. Nações Unidas, 5777,  
3.º andar - São Paulo, SP

05479



# O SUPER VIDEO-GAME,



## **TURBO GAME.**

Compacto e funcional, com duplo sistema de encaixe de cartuchos. Alta resolução gráfica com melhor definição de cor e imagem. Sistema colorido PAL-M. Função turbo que faz a ação repetir-se continuamente (tiros, saltos etc). Funciona em 110/220 V. Acompanha um cartucho e 2 joysticks. Este videogame é super mesmo.



# COM SUPER-PODERES,

## **GAME GENIE.**

Potencializador de cartuchos de videogame, compatível com padrão Nintendo (72 pinos). Proporciona mais emoção e diversão. Verdadeiros super-poderes para seus cartuchos, modificando as características dos jogos, como: mais velocidade, mais armas e golpes mais poderosos. E você mesmo seleciona os jogos como quiser. Assuma o comando com esta poderosa arma.



# E SUPER-ECONOMIA.

*Mappin*

**O NOSSO MAGAZINE.**

Estes produtos incríveis da CCE você encontra por um preço super-econômico em qualquer loja Mappin. Pra você detonar os jogos, e não o seu dinheiro.





### MIKE TYSON PUNCH OUT (Nintendo)

Estou com dificuldades para derrotar o King Hippo. Vocês não podem me ajudar?

GUSTAVO P. L. DA SILVA

São Paulo, SP

Este adversário deve ser atingido na barriga toda vez que abre a boca. É nessa hora que ele fica vulnerável.

### QUACK SHOT (Mega)

Há uma hora em que eu chego numa sala e o teto começa a abaixar. De que forma posso sair dali?

FERNANDO E. PALMEIRA

São José do Rio Preto, SP

Para sair deste lugar, você tem de pisar nas pedras do chão seguindo uma certa ordem. Essa informação está no mapa que você adquiriu um pouco antes no jogo: basta consultá-lo.



### TARTARUGAS NINJA 2 (Nintendo)

Como fazer para derrotar o Des-truidor?

PAULO S. S. NUNES

Limeira, SP

Primeiro você tem de descobrir qual deles é o verdadeiro. É aquele que, quando atingido, não deixa cair o chapéu. Voadoras na cabeça são o golpe mais adequado. Agradecemos a observação que você mandou em sua carta, mas queremos esclarecer que o truque só serve em cartuchos piratas — por isso não o colocamos.

### SONIC (Mega)

Eu queria saber como escolher fases no Sonic.

ALESSANDRO UYEDA

Maringá, PR

Na tela de apresentação, aperte ↑, ↓, ←, →. Você vai ouvir um som característico. Ai, aperte o botão A e Start juntos. Você deve prestar atenção, pois até pegar a manha, o truque pode, às vezes, não dar certo.

Gostaria de saber como faço para destruir o Dr. Robotnik na Final Zone. Já tentei mil maneiras, mas como vencê-lo? E as esmeraldas caóticas? Já peguei todas as seis, mas para que servem?

LENITA GARCIA FRANCISCON

Campo Grande, MS

Para derrotar o Dr. Robotnik, na última fase, fique no centro. Espere as bolas de eletricidade se deslocarem e fique esperta para pular no pistão que piscar vermelho. Não é fácil. Mas você precisa manter o sangue frio para fechar o jogo. E quando você está com as seis esmeraldas, o final é diferente.

### SAINT SWORD (Mega)

O que devo fazer para matar o "Monstro Inseto", do Chapter 3?

RAFAEL AUGUSTO SABA

Mirassol, SP

Para matar o gafanhoto, basta usar a asa e acertá-lo no lóbulo (que parece um ovo) acima da cabeça dele.

### LABIRINTO (Master System)

Qual o segredo para chegar até ao final do jogo Labirinto, que está na memória do Master?

CARLOS L. RODRIGUES

Fortaleza, CE

Para entrar no Labirinto, aperte ↑, e os botões 1 e 2 juntos.

### PHANTASY STAR (Master System)

Como faço para pegar o doce e a chave da Medusa?

RAPHAEL DE LEMOS SOARES

Santa Rosa, RJ

O doce é um bolo, que Alis deve levar de presente para o Governador Geral de Motávia. O bolo pode ser en-

contrado na caverna Naula, ao norte de Scion, no planeta Palma. Para chegar lá, contorne a cadeia de montanhas acima de Scion. A loja de doces fica no quarto andar da caverna. Mas vá prevenido. O bolo custa mil mesetas. A chave "C", que abre todas as portas dos labirintos, está nas mãos de um velho que mora na Vila Epipi, que fica ao sul de Scion (Palma).

Quando enfrento os inimigos de cada fase, eles me atingem e eu ganho vida. O que acontece?

GABRIEL JORGE CHAHINE

São José do Rio Preto, SP

Quando sua energia acaba, você usa um elixir, que restaura toda sua energia. Cada vez que você passa de nível, você ganha um elixir.

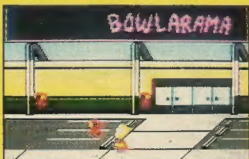
### BATTLETOADS (Nintendo)

Como fazer para jogar com os dois sapos ao mesmo tempo? Existe, nesse jogo, seleção de fases ou password?

LUIZ CARLOS D'OLERON

Recife, PE

Nos jogos padrão americano, basta plugar o segundo joystick no console e apertar qualquer botão para aparecer o segundo sapo. Infelizmente, não há seleção de fases ou passwords para ajudá-lo.



### THE SIMPSONS (Nintendo)

Como eu faço para pintar o chafariz? É possível completar o nível sem picar a camisa do garoto do cinema? A chave só serve para abrir a porta do asilo?

EDUARDO A. SOUZA

Uberaba, MG

O chafariz deve ser pintado com um jato longo de spray. Para passar



de fase, não importa exatamente o que você pinta, mas sim o cumprimento dos objetivos da fase. No canto inferior direito da tela aparece a palavra Goal (objetivo) e um número embaixo. Conforme você vai pintando os objetos, o número vai caindo até chegar a zero. Quando isso acontecer, você já pode ir para o final da fase e encontrar o chefe e lutar com ele. Finalmente, a chave serve para passar do asilo para a casinha na primeira tela e vice-versa.



### THE SECRET OF MONKEY ISLAND (PC)

Que conversa eu tenho que passar no velhinho pra ele abrir o cofre? Onde é a Ilha dos Macacos? O que faço na igreja? Como eu pego Shord e Shoveis? **DENIS L. B. COUTINHO**  
Teresina, PI

Para que o velho mostre o segredo do cofre, pergunte a ele sobre o Sword Master. O ancião vai falar pelos cotovelos, e você precisa conduzir um diálogo de tal forma que o faça sair da sala, deixando o caminho livre para você agir. Só se pode chegar à Ilha dos Macacos depois de ter comprado o navio e recrutado a tripulação. A igreja é um cenário fundamental na história, pois lá vai se realizar o casamento de LeChuck com a governadora.

Onde posso conseguir um capacete para trabalhar no circo? E o File para pegar o ídolo, como obtê-lo? **GABRIEL E. GUILHERME UEDA**  
Londrina, PR

O capacete é a panela que está na cozinha do Soum Bar. Para obter o File, dê um repelente de ratos para o Otis que ele lhe dará um bolo. Adivinha o que está dentro do bolo...

### DOUBLE DRAGON 3/ SIMPSONS (Nintendo)

Qual é o macete para selecionar fases em Double Dragon 3? Para que serve o Sound Test do game The Simpsons? No jogo Juju, há alguma manha para pular estágios, ganhar vidas extras etc.?

**WALTER ANSELMO JR.**  
Telêmaco Borba, PR

Existe um truque disponível apenas em cartuchos piratas de Double Dragon 3: ↑, A e B simultaneamente e, em seguida, Start. Com esses comandos durante a tela de apresentação você poderá escolher fases. O Sound Test do game The Simpsons serve para você ouvir as músicas e sons que aparecem no jogo. Agora, para o Juju vamos ficar devendo, pois não conhecemos este jogo nem temos livros ou revistas que falem dele.

### SUPER MARIO 1/YO! NOID (Nintendo)

No Mario 1 dá pra pegar um Continuo? E no Yo! Noid, é possível selecionar fases ou começar o jogo com mais vidas?

**REINALDO JOSÉ CARDIAL**  
São Paulo, SP

Para pegar o Continue no Mario 1 basta apertar juntos os botões A e Start durante a tela do Game Over. Em Yo! Noid, infelizmente, não existem os truques que você pediu.

### INDIANA JONES AND THE LAST CRUZE (PC)

Para que servem as coisas que são indicadas no manual pra fazer no início do jogo? Como abrir o cofre do

castelo onde a gente pega o passe? Por que em meu jogo o diário não está na escrivaninha, se no Especial PC Games está dizendo que o diário está na casa do pai de Indiana?

**ERICO LOPES PEREIRA**  
São Paulo, SP

As primeiras coisas indicadas no manual não têm importância na história: foram feitas apenas para você se acostumar a controlar o Indy. Para abrir o cofre, basta entregar a pintura do Santo Graal para a guarda que está em frente à porta. Quanto à localização do diário, você está com toda razão: nós é que trocamos as bolas e informamos a localização errada.

Vocês podem fornecer o mapa das catacumbas? Existe a tela que mostra a saída do dirigível?

**ISTVAN BOGNAR JR.**  
Vargem Gde. Paulista, SP

O mapa das catacumbas é fornecido ao jogador pelo próprio jogo, bastando você consultar as anotações do diário. A tela a que você se refere existe, mas o caminho mais fácil é pelo biplano, não pelo dirigível. Aceite o nosso conselho.



### FINAL FIGHT (Super NES)

Como fazer para passar pelo último chefe?

**OSWALDO R. M. LASCHIARE**  
São Paulo, SP

A manha para detonar com aquele grandalhão é usar o Cody, que é mais forte, e mandar voadora nele. Outra vantagem desse golpe é que, com ele, o pé do lutador serve como escudo para os "tiros" do inimigo. De resto, é preciso ter muita raça.

### PRECISA DE SOCORRO?

#### AÇÃO GAMES

Seção S.O.S GAMES  
Av. Nações Unidas,  
5777, 3.º andar - São Paulo, SP

05479



# SHOTS

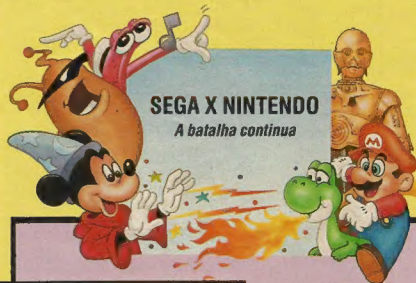


## SEGA TEM NOVA ARMA CONTRA PIRATARIA

Os consoles de Genesis vendidos atualmente nos Estados Unidos (estes que vêm com o cartucho *Sonic*) são diferentes dos que vinham acompanhados do jogo *Altered Beast*. A diferença é um circuito de proteção inserido na placa principal dos novos consoles. Com esse chip, o Genesis da geração *Sonic* só funciona com cartuchos licenciados pela Sega. Ou seja: não

aceita cartuchos piratas. Outra diferença do "Genesis-Sonic" em relação ao "Genesis-Altered Beast" é que o primeiro não aceita o Mega CD japonês. Se você é um fã do Mega e está pensando em trazer o Mega CD do Japão, cuidado: ele poderá não funcionar com o seu console. E tem mais: o Mega CD americano, japonês, europeu e de onde mais for só funcionará com os jogos comercializados em seus respectivos países. É que a Sega pretende codificar os jogos em CD de modo a que eles só funcionem com os consoles da mesma nacionalidade. Na prática, isso quer dizer que os CDs americanos não vão funcionar no Mega CD japonês e vice-versa. Fique esperto.

**O Genesis americano não funciona no Mega CD japonês**



## GENESIS AINDA LIDERA O MERCADO AMERICANO

O Natal de 1991 nos Estados Unidos foi o cenário de mais uma emocionante briga entre as duas arqui-inimigas do mundo dos games. É que, pela primeira vez, Sega e Nintendo enfrentaram-se no mercado americano de videogames de 16 bits. E quem está levando a melhor até agora é a Sega, que vendeu 1,6 milhão de Genesis no ano passado. Com isso, o total de Genesis no mercado americano chega a 3,2 milhões de unidades.

A Nintendo, por sua vez, divulga o número de 2,1 milhões de Super NES entregues às lojas entre setembro (quando foi lançado) e dezembro. Os lojistas americanos, porém, sustentam que apenas 1,2 milhão de aparelhos acabaram sendo comprados pelos consumidores.

Mas a Grande N não se dá por vencida. O raciocínio é que, enquanto sua rival levou o ano inteiro para vender 1,6 milhão de Genesis, ela conseguiu comercializar 1,2 milhão de Super NES em apenas quatro meses. E promete: agora em 1992, com um ano inteirinho para trabalhar, sua meta é colocar mais 6 milhões de aparelhos nas mãos dos americanos. As previsões da Sega são menores: ela pretende vender 3,2 milhões de Genesis durante este ano.

Uma coisa é certa: nós, gamemaniacos, é que vamos lucrar com essa competição entre as duas empresas. Podemos esperar muitas outras batalhas ainda, uma mais quente que a outra, e jogos cada vez mais radicais.



## GENESIS TERÁ JOGO COM OS SIMPSONS

**7** importantes empresas que produzem jogos para videogames Nintendo começam, a partir deste ano, a desenvolver games também para o Genesis. São elas: Flying Edge, Gametek, The Software Toolworks, Micro Pose, Absolute Entertainment, Tecmagie e Vic Tokai. Isso significa que os fãs de Genesis/Mega Drive vão curtir de montão os jogos e personagens que até então não estavam disponíveis para seus consoles. Um bom exemplo é a família Simpson, que deve estreiar em breve nos cartuchos Sega através da Flying Edge — que pertence à Acclaim. A turma de super-heróis da Marvel Comics, os jogos de boxe com George Foreman e até o Exterminador do Futuro vão pintar para o 16 bits da Sega através da Flying Edge. Outra empresa importante, a Gametek, pretende lançar versões de seus famosos títulos Jeopardy, Wheel of Fortune e American Gladiators, que fazem muito sucesso nos Estados Unidos. Com estas novas parcerias, formalizadas no começo de janeiro, sobe para 29 o número de empresas autorizadas pela Sega of America a produzir games para Genesis.



## PORTÁTEIS: ADEUS ÀS PILHAS

Um jogo de pilhas zero bala dura oito horas no Game Boy. No Game Gear, quatro horas no máximo. Para aliviar o prejuízo dos gamemaniacos com a compra de cartelas e mais cartelas de pilhas, a Dynacom lançou fontes de alimentação para os dois videogames portáteis. Você liga o aparelho na tomada... e diz adeus às pilhas. O acessório para Game Boy chama-se Game Pack, e o do Game Gear é Gear Pack. Funciona nas voltagens 110/220V e custa, em média, o equivalente a meia dúzia de jogos de pilhas alcalinas.

## SHARP DISTRIBUIRÁ OS PRODUTOS DA NINTENDO

A partir de outubro, os produtos da Nintendo entram pra valer no mercado brasileiro através da Sharp. Fabricante de aparelhos eletrônicos, eletrodomésticos e computadores, a Sharp também já atuou no mercado de videogames — foi em 1983, quando teve uma experiência com o Intellivision, videogame de primeira geração da empresa americana Matel. Ainda não está definido se a Sharp importará os pro-

duto Nintendo ou se passará a montá-los em sua fábrica de brinquedos eletrônicos em instalação em Manaus, a Digisplay.

O anúncio de que a Sharp distribuirá os videogames da Nintendo foi feito em março pelo presidente da C. Itoh, que representa os interesses da Nintendo no Brasil. Shigeki Tsutsui diz que sua meta é comercializar 50 mil unidades do videogame Super Nintendo até o final do ano.

## GAMES RECEM-LANÇADOS NO EUA



Fique ligado para as novidades que acabam de sair nos States. **Para Nintendo:** Die Hard (Duro de Matar), F-15 Strike Eagle, G I Joe: The Atlantis Factor, Godzilla 2, Mac Kids. **Super NES:** Addam's Family, Lemmings, Pit Fighter (!?), Smash TV, Wanderers's from Y's 3. **Para Genesis:** Paperboy, Terminator, Test Drive 2, Valis. **Para Game Gear:** Berlin Wall, Chase HQ. **Game Boy:** Betlejuice, Monopoly, Gradius-Interestellar Assault, Snow Brothers.

**OWIDE** - O WIDE WORLD OF VIDEO

As fontes da Dynacom são vendidas em lojas da Santa Efigênia e nas redes Fotoflex e Glândia.



**A AVENTURA CONTINUA**

**STAR TREK**

**JORNADA NAS ESTRELAS**

**EM QUADRINHOS**



**SUPERPROMOÇÃO**

**Veja na edição 5  
da revista Star Trek  
como ganhar um espetacular  
pôster oficial do filme  
Jornada nas Estrelas VI  
A Terra Desconhecida.  
Já nas bancas.**

**PARTICIPE!**

**A OPORTUNIDADE É ÚNICA!**

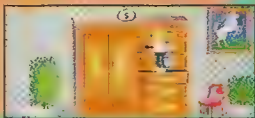
© DC COMICS INC. 1992





# HOME ALONE

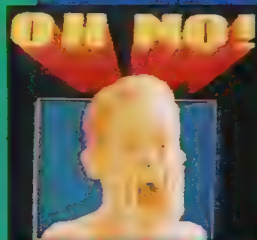
Depois do Game Boy, é a vez do Super NES ganhar um jogo baseado no filme *Esqueceram de Mim*. Oh, não! Kevin McAlister está novamente sozinho em casa e precisa esconder todos os objetos valiosos de sua família, senão... aqueles ladrõeszinhos pés-de-chinelo vão afanar tudo. Procure sacos de dinheiro, jóias, brinquedos e objetos de adorno em todos os móveis e cantos da casa. Na parte de cima da tela, embaixo da figura do cofre, o jogo mostra quantas coisas você tem de encontrar para passar de fase. Mas tenha cuidado: se você encostar num dos bandidos ou escorregar nos obstáculos espalhados pelo chão, perderá uma bolinha do nível de energia (que tem três ao todo). *Home Alone* é um jogo fácil e divertido, embora não aproveite totalmente as potencialidades do Super NES. Vale a pena conhecer.



Para revelar os móveis da casa, aperte o Direcional para cima



Você vai encontrar objetos até em lugares totalmente insuspeitos — como as peças do banheiro



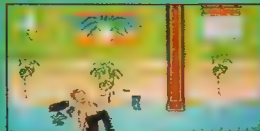
Toda vez que perder uma vida, Kevin reaparece no vídeo com sua cara de espanto e a famosa frase: Oh, não!



A pistola d'água apenas imobiliza os bandidos por alguns segundos. Já o extinguidor pode tirá-los da jogada



Captem até seis objetos em sua mochila. Quando ela estiver cheia, descarregue-a numa das janelinhas que levam ao porão



Outra forma de livrar-se dos bandidos e atrai-los para armadilhas, como os brinquedos espalhados no chão

## Dicas

### DARIUS TWIN

Você pode passar batidão pelo primeiro estágio, sem correr o risco de ser atingido. Para que isso aconteça, coloque sua nave atrás da palavra SCORE, no topo da tela. A nave deve estar alinhada sobre os três últimos algarismos da pontuação.

### SUPER R-TYPE

Use essa sequência de comandos durante a tela de apresentação. Com ela, você conseguirá poder máximo para sua nave: ↓, R, →, ↓, →, ↓, →, ↓, ↓ e



# SUPER OFF ROAD

Nos Estados Unidos, competições de Off-Road acontecem em arenas cobertas de barro e cercadas de arquibancadas, onde a galera delira. Neste jogo, você vai curtir as emoções de um esporte em que vale tudo para chegar na frente: a bandeirada é o que importa. Por isso, pegue atalhos, bata nos concorrentes, seja um verdadeiro animal pilotando sua picape vermelha. Haverá mais três carros na pista: o cinza, que é super-turbinado e dirigido por um campeão; o carro azul, que pode ser assumido por um segundo jogador; e o amarelo, que é sempre o lanterna. Aos poucos você vai ganhando uma grana e equipando sua picape.



## PRINCIPAIS COMANDOS

→ curva à direita

← curva à esquerda

B aceleração

Y nitro

R curva lenta à direita

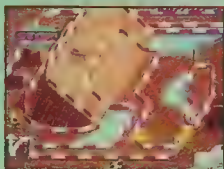
L curva lenta à esquerda

← L curva rápida à esquerda

→ R curva rápida à direita



Esses são os itens para a equipagem do carro. O mais barato é a nitro, que dá supervelocidade



Em algumas pistas é possível fazer caminhos alternativos. Veja as flechas no chão



SUPER NES



LANÇAMENTOS  
& DICAS



START. Em seguida, pause o game e então pressione R, →, ↓, Y, ↓, →, ↓, →, ↓, → e ↓. Para terminar aperte R. A e Start ao mesmo tempo.

## SUPER MARIO WORLD

Ai vão mais umas deliquinhas campeãs para você achar fases secretas nos mundos Donut Plains e Vanilla Dome. No mês que vem tem mais.

**Donut Ghost House** — Se você tiver uma capa, saia voando para cima. Você vai encontrar um piso bem no alto. Andando pelo piso em dire-

ção à direita, você vai passar sobre o muro no final da fase e, descendo até o chão, encontrará uma portinha. Ao atravessá-la, você encontrará uma fase cheia de presentes e também abrirá uma nova área no mapa do mundo Donut Plains — chamada Top Secret Area.

**Top Secret Area** — Nessa tela você encontrará cinco bloquinhos. Bata no do meio e pegue o Yoshi que sai de lá. Saia dessa fase, volte (com o Yoshi) e bata novamente no bloquinho do meio, que lhe dará uma vida. A cada vez

que repetir essa operação, ganhará uma vida, podendo acumular até 99 delas.

**Vanilla Dome 1** — Junto ao segundo tubo amarelo dessa fase tem uma caixinha. Ao bater nela, nascerá uma trepadeira que leva à chave da Vanilla Secret 1. Se você estiver com o Yoshi poderá alcançá-la com um superpulo. Outra possibilidade é abrir o Red Switch Palace, transformar os bloquinhos transparentes em bloquinhos vermelhos e subir a escadinha que eles formam.

**Vanilla Dome 2** — Bem no meio dessa fase aquática há um buraco na fechadura. Voltando para o começo da fase, a partir do buraco, suba no primeiro corredor vertical que encontrar. Alcançando a superfície, pule para a direita e você vai dar de cara com a chave que abre o Red Switch Palace.

# U.N. SQUADRON



88 dos ataques inimigos

## COMO SÃO OS AVIÕES

### ESCOLHA SEU PILOTO



Se quiser um piloto mais rápido e com mais velocidade, escolha este.



Se quiser um piloto mais rápido e com mais velocidade, escolha este.



**GREG GATES**  
Quando atingido, ele é o piloto que recupera-se mais rápido.

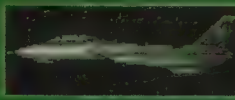


AF200 EFRETT

É o mais rápido e com mais velocidade.



É o mais rápido e com mais velocidade. É o mais rápido e com mais velocidade.



AF200 EFRETT

É o mais rápido e com mais velocidade.



É o mais rápido e com mais velocidade. É o mais rápido e com mais velocidade.



ATOA THUNDERBOLT

É o mais rápido e com mais velocidade.



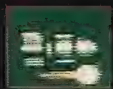
F8E CRUZADER

É o mais rápido e com mais velocidade.

# O ESTEIO DA AEROMAR



**MEGA CRUSH (MC)**  
É uma arma especial.  
Causa uma chuva de  
raios de torção  
com detonação total.



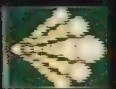
**THUNDER LASER (TL)**  
É uma arma especial.  
Causa uma chuva de  
raios de torção  
com detonação total.



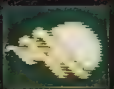
**CLUSTER (CL)**  
Seus tiros voam  
todas as direções,  
fazendo o alvo  
explodir.



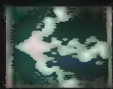
**PHOENIX MISSILE (PM)**  
Quando o alvo é atingido,  
o míssil explode e  
faz o alvo explodir.



**BULLUP (BL)**  
Quando o alvo é atingido,  
o míssil explode e  
faz o alvo explodir.



**SUPER SHELL (SS)**  
Quando o alvo é atingido,  
o shell explode e  
faz o alvo explodir.



**THUNDER LASER (TL)**  
É uma arma especial.  
Causa uma chuva de  
raios de torção  
com detonação total.



**BOMBS (BO)**  
Uma disposição  
de todas as bombas.  
Quando o alvo é atingido,  
as bombas explodem.



**NAPALM (NP)**  
Quando o alvo é atingido,  
o napalm explode e  
faz o alvo explodir.



**BOMBARD (BR)**  
Quando o alvo é atingido,  
o bombard explode e  
faz o alvo explodir.



**PENANG MISSILE (PM)**  
Quando o alvo é atingido,  
o míssil explode e  
faz o alvo explodir.

17  
AÇÃO GAMES

SUPER NES



ESTRATÉGIA

## ITENS MAIS IMPORTANTES

Além dos símbolos que recarregam energias, poder de armas e combustível existem três itens muito especiais. Eles não aparecem com muita frequência, por isso, fique ligado.

**Estrela**

Vale 50 mil paus

**Mico**

Pegue-o e todos os inimigos desaparecerão da tela.

**Unicórnio**

Dá ao seu avião um escudo protetor de efeito temporário.

## AS ARMAS QUE OS AVIÕES CARREGAM

	CL	PM	FM	BL	SS	TL	BO	NP	GP	CM	MG
<b>Cruzeiro</b>	3	—	—	—	—	—	50	—	—	—	1
<b>Tiger</b>	—	20	20	10	—	—	50	—	—	—	1
<b>Tomcat</b>	10	—	—	—	10	10	—	—	—	—	1
<b>Thunderbolt</b>	—	—	30	—	—	—	50	10	—	—	1
<b>Stealth</b>	—	10	10	—	—	—	—	—	10	50	1
<b>Efreet</b>	10	30	10	20	20	20	50	20	20	50	2

**SUPERDICA**

**MONEY MONEY MONEY**

Com este truque, você poderá repetir as fases de bônus quantas vezes quiser e juntar um bom dinheiro. Entre na fase e caia matando em cima dos caminhões com o Mega Crush. Do momento em que começa a detonar tudo até a hora de sair da tela, mantenha o botão Y permanentemente apertado. Com esse procedimento, o aparecimento de fases de bônus no mapa principal não acabará nunca.



1



## Front Line Base

Com os 3 mil que você tem no começo do jogo, compre um Mega Cluster e guarde-o para o final. Você vai ter de rebolar para escapar dos canhões e da chuva de fogo, mas existem dois Mechs nessa fase pra dar uma força.



## Ground Carrier

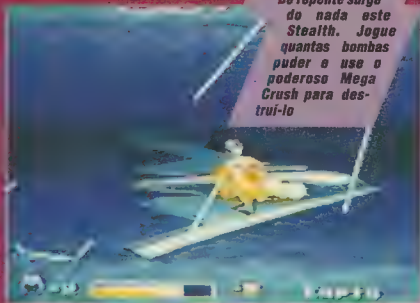
É bom dar uma pensada por este deserto, pois nele você encontra a Estrela e o Mech. Vá de Cluster.

Este tanque é moleza

Coloque-se numa posição a salvo dos tiros. Atinja o ponto azul que é vulnerável. Com o Cluster, a missão fica mais fácil.

O inimigo invisível

De repente surge do nada este Stealth. Jogue quantas bombas puder e use o poderoso Mega Crush para destruí-lo.



2



Tamanho não é documento

O chefe desta fase é gigantesco, mas você pode ficar num vão rastreiro, detonando os elevadores da bomba e destruí-los. Ah, parta para o ponto fraco do inimigo, o canhão principal.

3



## Enemy Air Force

Equipe-se com Cluster, Bombas e Mega Crush. Com as frotas grandes que aparecem aqui, a melhor estratégia é enfrentá-los pelas costas.

## 4



## Forest Fortress

A esta altura, esperamos que você tenha grana para comprar um Thunderbolt, o melhor avião para esta fase. É que com ele você pode atingir alvos no chão.

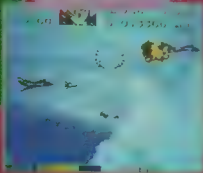
## Vá direto ao ponto

No final desta fase há um grande forte cheio de canhões. Destrua toda a artilharia inimiga, principalmente, o grande canhão do molo. Se não der pra detoná-lo na primeira, o avião volta e você terá uma nova chance.



## Wolfpack

Você vai enfrentar um grupo de renegados muito bem equipados. Cuidado, pois ele vêm do trás. É bom usar o Cruzador por causa da arma Cluster.



## Dose tripla

Fique no canto superior esquerdo da tela e jogue um Mega Crush nestes três felagados. Depois, vá usar a arma que estiver mais à mão.

## 5



## 6



Compre um Thunderbolt, todas as armas que tem direito — principalmente bombas — e saia do boca do submarino. Quando ele submerge, fique ligado nas forças aéreas que surgem.

## Todo cuidado é pouco

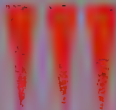
Quando o submarino volta à tona, vem atropelando. Jogue bombas e Mega Crush nele. Não destrua seus mísseis, pois os estilhaços podem pegá-lo.



## SUPER NES



## ESTRATÉGIA



## MUNICÃO

Aumente sua força e encha o tanque com estes itens:

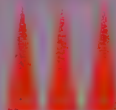
**POWER-UP LARANJA** — Aumenta a força do seu canhão Vulcan.

**POWER-UP AZUL** — Três vezes mais forte que o laranja.

**YASHICHI** — Enche seu tanque com combustível.

**TANQUE CHEIO** — Recarrega seu combustível.

**MÍSSEIS** — Aumenta a força de seus ataques especiais.



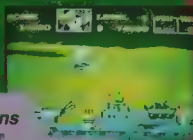


7



Bombando Miami

Compre um Stealth. Invisível ao radar inimigo, ele não atrairá os mísseis teleguiados.



Homens

do mar

Para lidar este navio ao naufrágio, use mísseis Phoenix. Como eles seguem as fontes de calor, irão direto em cima dos cabalotes de metal.

8



The Canyon

Agora, o jogo vai esquentar. Sua salvação é comprar o Etreot, carregá-lo com todas as armas e encerrar. Cuidado ao estourar os morrinhos: as estações podem atingir seu precioso avião.



Pássaro azul

O ponto fraco deste chefe é a barreira. Fique por baixo dele, solte os mísseis Ceiling.

9



The Canyon

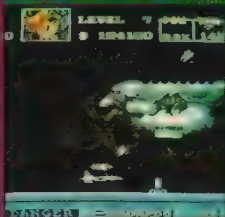
Continue firme no Etreot com artilharia pesada. O Phoenix é a arma mais útil, pois não depende do posicionamento para atingir o alvo.



Máquina mortífera

Você vai poner um bocado para vencer esta estranha máquina cujo ponto vulnerável é a bolinha azul. Não se afobe na troca de armas: pause o jogo. Gunpod é uma boa opção para detonar o chefe.

10



The Canyon II

Logo na entrada desta caverna há um corredor estreito. Os inimigos vêm por trás: solte Phoenix neles. Mais à frente há uma chuva de bombas e tiros. Você será um herói se conseguir sobreviver.

Depene a galinha

Swinger semelhaça com uma galinha não é mera coincidência. Ela odeia tiros no barriga, especialmente de Gunpod.



O poderoso chefão

Você precisa rodar este monstro várias vezes para destruí-lo. Armas com tudo o que puder, até suarecer a sua cabeça nervosa. E aí, meu chapa, é só dar um tiro de misericórdia.



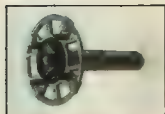
# VOCÊ VENCE COM UMA MÃO NAS COSTAS.

## TURBO JET CONTROL



### Turbo programável.

Chaves para programar a função turbo de forma independente nos botões "A" e/ou "B", com capacidade para 10 disparos por segundo.



### Exo de alta resistência.

Confeccionado em material plástico de alto impacto e elasticidade, testado para suportar acima de 10 milhões de movimentos.



### Ventosas removíveis.

Permite a fixação da base em superfícies lisas, possibilitando ao jogador o uso de uma só mão.



### Mantas anti-derrapantes.

Exclusivas mantas anti-derrapantes para garantir a firmeza da base na mão do jogador, mesmo nas jogadas mais radicais.



### Botões de disparo adicionais "A".

Projetados para destros e canhotos, permitindo a divisão das funções dos botões de disparo para jogar com as duas mãos.



### Saída para fones estéreo.

Função exclusiva para os Consoles Dynavision 3, permitindo o uso de fones-de-ouvido estéreo.



Compatível com  
Dynavision 2 e 3

Compatível com  
Atari 5200 e 7800

Compatível com  
Piranha, Hi-Top Game e VG-10001



*Por essa seus inimigos não esperavam: um joystick tão completo, preciso e confortável que você joga com uma só mão. Turbo Jet Control. É uma mão para vencer e outra para comemorar.*

Procure a cor da faixa da embalagem do Turbo Jet Control de acordo com o seu console.

**DYNACOM**  
TECNOLOGIA S/A

## MEGA MAN

4

Já vamos logo avisando que não revelaremos o grande segredo deste jogo. Quando você descobri-lo, no finalzinho do game, talvez morra de raiva. Ou talvez adore, quem sabe. Para quem acompanha a saga de Mega Man, os cenários e inimigos parecerão familiares. O jogo continua com uma dose cavalare de ação, muitos saltos, tiros e perigos. O cachorro Rush também está na história — só que, desta vez, é um pouco mais difícil controlá-lo. Mas a grande novidade é o novo vilão, o Dr. Cossacks, outro cientista maluco que constrói robôs para acabar com a raça de Mega Man. O resto da história você até já pode imaginar.



GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

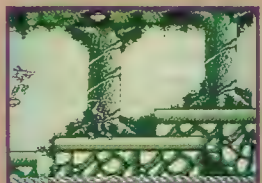
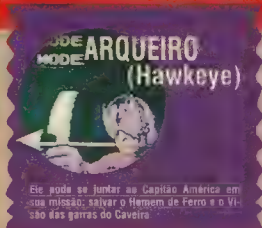
## MEGA BUSTER

Mega Man 4 vem equipado com uma nova arma: o Mega Buster. Segure o botão de tiro para soltar uma rajada de energia concentrada



## CAPITÃO AMÉRICA

Os Estados Unidos estão em perigo, e ninguém menos que o legendário herói dos quadrinhos — Capitão América — é chamado para salvar a pátria. As fases, que podem ser cumpridas em qualquer ordem, têm o nome de estados americanos. Nelas, o objetivo do herói é coletar Power-Stones e chaves de cristal — elementos que o ajudarão a romper o escudo de força que oprime os locais. O Capitão América conta ainda com a ajuda de Wasp — uma moça que lhe dá conselhos a toda hora — e o amigo Arqueiro.

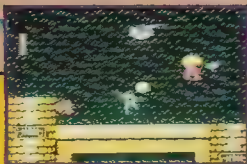


O escudo do Capitão América pode ser arremessado, transformando-se num poderoso bumerangue...

...ou pode ainda virar skate e ajudar o herói a alcançar lugares difíceis



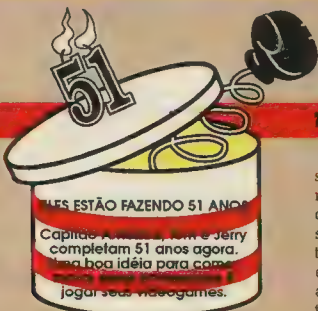
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO



O jogo já começa no maior agito. Não pare de andar debaixo desta chuva, pois ela o impede de usar suas



Após a briga com o Dr. Cossacks, Mega Man tem uma grande revelação. O que se-  
ra?



## TOM & JERRY

Uma das duplas mais famosas dos desenhos animados está agora fazendo suas artes nos videogames. O galo seqüestrou o indefeso Tuffy, sobrinho de Jerry, e aí a confusão está armada. O ratinho agora tem de procurar em todos os cantos da casa pelo pobre sobrinho. No meio do caminho, os dois se tocam e sai o maior arranca-rabo — ora é Tom tentando pegar Jerry, ora é Jerry alugando Tom. A maioria das fases é tipo labirinto, que exige muita atenção.

A primeira fase é no interior de um porão. Tachinhas, bichas diversos e soldadinhos são nocivos. As teias de aranha deixam Jerry meio devagar



GRÁFICO

SOM

DESAFIO

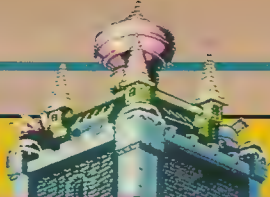
DIVERSÃO



Jerry já está de prontidão pra cima de Tom. Cutuque a colmeia, mas cuidado com as primeiras abelhas. Só a última picará Tom



Na cozinha, abelhas, baratas e perigos corriqueiros — como as chamas do fogão — dificultam o caminho do rato



Castelo do Dr. Cossacks. Isso não lhe lembra alguém?

Eis aí os novos inimigos de Mega Man. Enfrente-os na ordem:

TOAD	BRIGHT	PHARAOH	RING
DUST	SKULL	DIVE	DRILL

NINTENDO



LANÇAMENTOS



TEENAGE MUTANT

## TURTLES III



Turtle é um jogo de ação e aventura. A terceira entrega da série apresenta uma série de gráficos de primeira mão, músicas chocantes e uma overdose de ação. Você pode jogar como qualquer um dos quatro heróis, cada um com suas próprias habilidades e poderes. O jogo é dividido em quatro partes, cada uma com seus próprios desafios e objetivos. Nesta edição, o jogo é dividido em quatro partes, cada uma com seus próprios desafios e objetivos. Nesta edição, o jogo é dividido em quatro partes, cada uma com seus próprios desafios e objetivos.

## LEONARDO



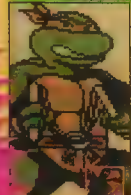
Sua arma, a Katana, é rápida e tem médio alcance. No golpe especial, Leo gira de braços abertos, como se fosse um helicóptero arrasador, e detona tudo em volta.

## RAPHAEL



O Sai de Raphael é a arma mais rápida, mas tem curto alcance. Em compensação, no golpe especial, esse lutador transforma-se num furacão destruidor e de longo alcance, capaz de atingir vários inimigos.

## DONATELLO



Don possui o ataque menos rápido de todos, mas o alcance de seu Bo é o maior. No golpe especial, ele tem impulso num rodopio e cai matando com sua arma.

## MICHELANGELO



Armado com seus Nunchukus, Mich tem um ataque rápido e de médio alcance. Seu golpe especial é uma pirueta "à la luta livre", em que ele usa os pés para golpear o inimigo.

## ATACAR!

Esses são os comandos para os quatro movimentos de ataque da sua tartaruga: Golpe especial — Cada tartaruga responde de um modo diferente, mas o comando é o mesmo: apertar A e B bem rápido e separadamente. E o golpe mais forte, porém com menos energia. Voadora — Aperte A para pular e, no ponto mais alto do pulo, aperte B. Ataque com arma — E mais forte que a voadora. Aperte o B. Arremesso com arma — Nesse movimento, a tartaruga usa sua arma para jogar o inimigo longe. Basta apertar A e B juntos. Esse é um golpe que tira o inimigo de cena rapidamente, embora não o elimine na primeira. Use-o quando estiver muito cercado.

Cortinho cedido pela Distribuidora Netline, fone 06-3319

# THE MANHATTAN PROJECT

## NA PRIMA FASE



O Destruidor manda alguns de seus maus elementos a Miami, onde as tartarugas passam férias. Como baratas desentocadas, eles saem de todos os lugares: dos quiosques, de dentro da areia, de trás das placas (você já viu isso antes) e até de baixo do deck. Cuidado onde pisa

## Rock Steady

Ele surge de dentro d'água com uma carabina no ombro. Não fique na frente dele, pois o bicho avança

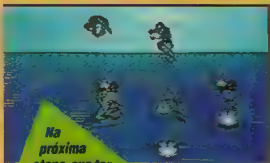


NINTENDO



LANÇAMENTOS

## COMO É RADICAL



Na próxima etapa, sua tartaruga pega uma prancha motorizada e sai enfrentando um batalhão de ninjas. Essa fase é semelhante à do skate em Tartarugas Ninja 2. Pra atrapalhar um pouco mais, também pintam umas bombas que dão o maior choque. Não as deixe encostar em você



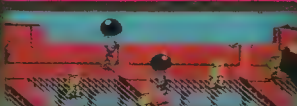
No final do seu surfe aparecem essas duas engenhocas, caia de voadora nelas

## ENTÃO SE LANCAM NA BUSCA



Seguindo o rastro do Destruidor, nossa tartaruga vê-se obrigada a pegar carona num navio sem permissão. Canhões e metralhadoras espalhadas pelo convés vão fazer sua tartaruga pular miudinha

## NA PRIMA FASE

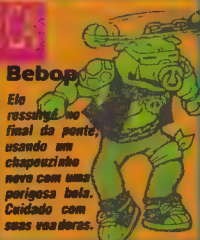


Muitos perigos: Bolas gigantes (lombra?), ninjas com rifles, Bebop dirigindo uma camioneta e até uma tartaruga ninja azul (chamada Slash) vão dar-lhe trabalho



É um toro bravo que corre de um lado para o outro da tela. Ataque por trás e fuja

## Groundcheck



## Bebop

Ele ressurta no final da ponte, usando um chapéuzinho novo com uma perigosa bola. Cuidado com seus veia duros.







**E**m nossa edição de maio, vimos como o jogo funciona e como o jogador pode se preparar para a aventura. Agora, vamos ver como o jogo funciona e como o jogador pode se preparar para a aventura. Agora, vamos ver como o jogo funciona e como o jogador pode se preparar para a aventura.

QUE Jogo é esse?

# STAR WARS

CONTINUAÇÃO



## RUMO À ESTRELA DA MORTE

Na viagem em direção ao quartel-general dos Sith, você encontrará muitos obstáculos. Mas, na maioria dos casos, você pode desviar-se, claro.

Cada retângulo na parte superior da tela representa um obstáculo. Quando você estiver perto de um obstáculo, ele se tornará um círculo vermelho. Isso significa que você precisa desviar-se dele.



NINTENDO



ESTRATÉGIA

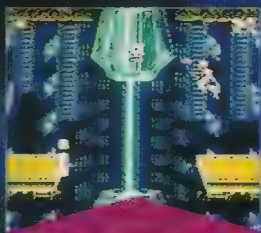
## PEGUE TODOS OS ESCUDOS

Em suas andanças pelo Deserto de Tatooine, na primeira parte do jogo, é preciso reunir pessoas e objetos para a missão. Não se esqueça de pegar este item. Cada um que você recolhe, corresponde a um escudo para a nave Millennium Falcon. Sem o escudo, você voará pelas ares quando topa com um asteroide ou sofrerá tiros inimigos.

## O RESGATE DE LÊA

O objetivo de Luke na Estrela da Morte é salvar a princesa Lêa. Ele terá de percorrer duas áreas muito complicadas e enfrentar armadilhas do Império. O robô R2D2

ajudará você a encontrar a princesa.

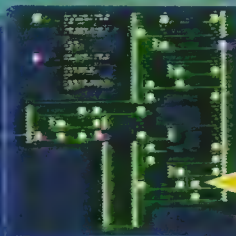
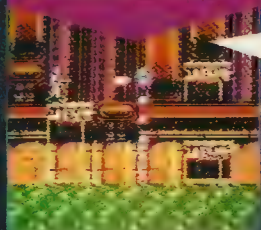


Fique pulando de uma escada para outra para fugir dos tiros. Ao saltar da direita para a esquerda, você pode atirar também.

### TRACTOR BEAM (Raio Trator)

### TRASH COMPACTOR (Compactador de Lixo)

Mai ser fácil. Ele fica cadando de um lado para outro. Quando passar por baixo de você pela segunda vez, o dispositivo emerge e fica em pé. Neste momento, atire rapidamente o personagem para Han Solo. A arma dele tem tiros potentes, que liquidarão com o inimigo sem esforço.



### MAPA DA PRIMEIRA ÁREA

A porta A é a entrada, enquanto a porta B leva à saída (e ao cheile).



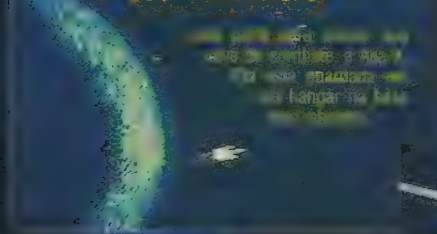
### MAPA DA SEGUNDA ÁREA

A porta A mostra a entrada. A porta B é onde você encontra Lêa. Na porta C, está o guardião da base.

**Depois de toda essa loucura, Luke volta para o lugar onde deixou sua nave para sair da Estrela. Aqui não tem mapa, mas o caminho não é difícil: vá sempre para cima, seguindo seu instinto.**



## PREPARANDO O ATAQUE AO IMPÉRIO



No caminho para a base, Luke é pego por uma chuva de meteoros. E ainda tem de enfrentar muitas naves do Império.



**Luke só conseguiu apanhar sua nave depois de destruir todos os inimigos na batalha**

NINTENDO



ESTRATÉGIA

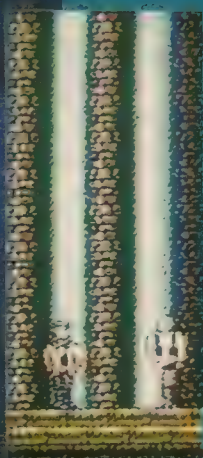
## A BATALHA FINAL

Luke Skywalker reúne sua esquadra de aliados e se prepara para a batalha final no caminho, mais uma cruel batalha com as naves do Império. Felizmente, a Aca-X do herói é mais sofisticada que o Millennium



Sobrevivendo a Estrela da Morte, você tem de saltar uma bomba exatamente neste local. Este é o ponto mais fraco da fortaleza do Império de Darth Vader.

São e salvo, a milhares de anos-luz da mortífera Estrela, Luke e seus companheiros assistem ao final dos planos do Império em uma grande explosão. Mas Darth Vader e sua turma não se dão por vencidos. Eles voltam à ativa em Star Wars: The Empire Strikes Back. Veja o segundo capítulo desta história nas próximas edições de AÇÃO GAMES.

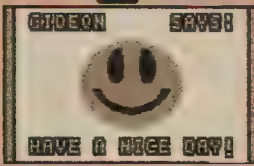
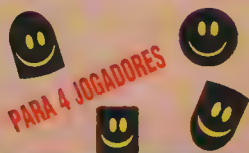






# Lançamentos Internacionais

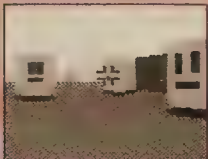
## FACEBALL 2000



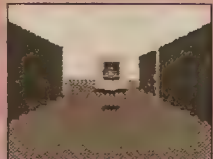
*Faceball é uma mistura de paintball com esconde-esconde. Seus jogadores, gentis, desçam um do outro um por dia.*



*Esse é um dos inúmeros labirintos onde a Brindeleira encontra*



*Com o auxílio de um radar, o jogador pode detectar a presença do adversário — mesmo que ele esteja atrás de uma parede.*



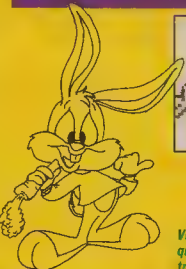
*Seu oponente o pegou no flagra e prepara-se para atirar. Mas se estiver longe dele, você pode brincar-seco dele.*



que dá ao jogador a sensação de estar realmente dentro do jogo, enxergando como se fosse o próprio personagem. O game pode ser jogado por um ou até quatro participantes interligados. É possível todos jogarem contra o computador, formar duplas que disputam entre si, realizar mil desafios. Cada personagem é representado por uma carinha diferente (são todas variações do famoso e sorridente Smile). Você vai andando pelos labirintos do jogo, perseguindo os personagens que seus amigos ou o computador comandam. Quando topa com um adversário, você atira nele e marca pontos. Não é à toa que este jogo está abafando por aí. Simplesmente genial.



Depois de Roger Rabbit, é a vez da turma do Perninha aprontar coelhadas no Game Boy. Tudo começa quando a coelha Babs vai a Hollywood tentar um emprego no Acme Loo Theater, revelando-se uma grande atriz. Isso chama a atenção do ganancioso vilão Montana Max, que rouba teatro, Babs e tudo para si — ele está crente de que vai fazer fortuna. E aí entra em cena a turminha Buster Bunny, Plucky Duck e Hamton Pig enfrentando uma maratona em quatro estágios. O jogo é do tipo pule-atire, sem grandes dificuldades.

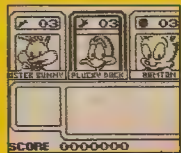


## TMN TOON



*Você pode atuar com qualquer um dos personagens e trocá-los quando quiser.*

*Pobre Babs: foi tentar a sorte como atriz e acabou raptada.*



# GRADIUS™

Ok, você é daqueles jogadores que não curtem coelhadas nem brincadeiras de esconde-esconde mas uma agitada batalha espacial. Então fique com Gradius — The Interestellar Assault. A nave espacial Vic Viper, que você comandará neste jogo, já é bastante conhecida também dos jogos Life Force e Nemesis, de versões do jogo para Nintendo e Super NES. Os inimigos são os Bacterions, que não vão dar trégua até o final do quinto e último estágio de pura ação. Inimigos abatidos deixam presentes flutuantes que você deve apanhar. São inúmeras as combinações possíveis de armas. Tente essa: D, M e Force Field. Você poderá atirar em todas as direções.

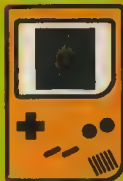


Um dos itens liberados pelos Bacterions é o Mega Blast De-vice. Ele tem o dom de explodir tudo de uma só vez



No nível 3, inimigos aparecem como que por encanto. Evite surpresas: movimenta-se constantemente e não pare de atirar

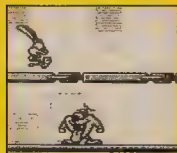
GAME BOY



LANÇAMENTOS & DICAS



O porquinho Hamtaro pula sobre o topo de árvore para achar Bizzy Devil



Buster Bunny precisa alimentar o cachorro Dizzy, que está faminto. Pule sobre essas tampas e elas se encarregam do resto



No estágio 1, o patinho Plucky salta os motoqueiros em direção ao final da fase

## BÔNUS

Você só tem três vidas e dois Continues. Mas pode aumentar suas chances encontrando 1-Ups e bônus. Por isso, fuja.



## Dicas

### TERMINATOR 2

No estágio 2, você encontrará cinco portas. Fique de frente à do meio, aperte o Direcional para cima e mantenha o comando por alguns segundos. Com esta operação banal, você completa o estágio. Sem chefes.

### SNOW BROS

Invincibilidade: Na tela de apresentação, pressione os botões A, B e A, B todos juntos. Então dê Start e o seu Snowman jamais derreterá.

### LOC'N CHASE

Sabia que neste jogo existem estágios escondidos? Na tela de apresentação, dê a sequência de comandos A, A, B, B, A, B, B e a palavra Extra vai surgir. Ai, é só apertar o Start e começar a curtir o estágio 7-1.

## OUT RUN

Out Run, para o Mega Drive, é a versão mais próxima do clássico dos arcades que existe até agora. Os gráficos e o nível de dificuldade são bem parecidos.

A corrida começa sempre no mesmo lugar, mas o caminho tem várias bifurcações que levam a cinco finais diferentes. As músicas estão entre as melhores já compostas para videogames.



*Tente o caminho da esquerda primeiro. É o mais fácil*

*Para não perder tempo, reduza a marcha nas curvas fechadas ao invés de brecar*

*Se você não bater nenhuma vez, vai poder ver no meio da corrida um dirigível da Sega ou um avião, dependendo do caminho que escolher*

## JOE MONTANA FOOTBALL 2

Para quem gosta ou para quem nunca jogou futebol americano, este é o jogo ideal. Todos os passes, jogadas e pontos são comentados pelo locutor: o próprio Joe Montana, craque do esporte nos Estados Unidos.

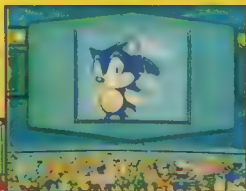
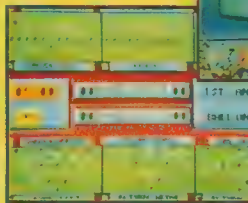
O jogo começa com uma visão panorâmica do campo. Mas, assim que a ação começa, a tela se aproxima do jogador com a bola. Você pode também rever as melhores jogadas em replay.



*As torcidas dão a maior força para os jogadores: aplaudem cada jogada*



*Não se assuste se o porco-espinho Sonic aparecer para dar um apoio moral ao seu time*



*Você pode sacar qual vai ser a estratégia do seu adversário e mudar a formação do seu time no último instante*



Em um tempo muito distante do nosso, os satélites de comunicações estão sendo destruídos pelo grupo terrorista Geldra, em seu plano para dominar o mundo. A polícia mundial chama seus dois melhores agentes — Leila e Albatross — para combater os terroristas.

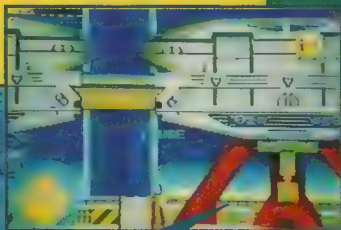
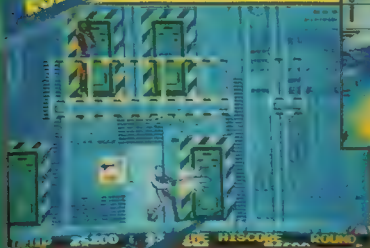
Bons cenários, trilha sonora decente, muita ação e vilões poderosos

fazem deste jogo uma boa pedida para os fãs de *Shinobi*. *Strider* e jogos em que só existe uma regra: matar ou morrer!

Jogando como Albatross ou Leila, você começa o jogo com uma pistola automática, mas pode trocá-la mais adiante por uma submetralhadora, um lança-chamas e — a partir da fase 5 — um rifle laser.



**ROLLING THUNDER 2**



Este jogo apresenta um cenário de guerra muito realista, com muitos detalhes e efeitos especiais.

Entre em todas as portas. Em algumas você ganha armas; em outras aumenta sua munição e outras dão bônus especiais (vidas). Quando estiver jogando em duplo, Leila e Albatross têm de passar pelas portas juntos.

Entre em todas as portas. Em algumas você ganha armas; em outras aumenta sua munição e outras dão bônus especiais (vidas). Quando estiver jogando em duplo, Leila e Albatross têm de passar pelas portas juntos.

## SENHAS PARA AS FASES:

- 2 Natural Fighter Created The Genius
- 3 Rolling Nucleus Smashed Neuron
- 4 Curious Program Punchey Powder
- 5 Logical Leopard Blasted The Secret
- 6 Private Isotope Desired The Target
- 7 Natural Rainbox Elected Future

**AÇÃO E TIROS PARA DOIS JOGADORES**

**MEGA**



**LANÇAMENTOS**

**PASS  
WORDS**

# MYSTICAL FIGHTER



Invoque os espíritos  
solares para poder usar o  
raio atordoante

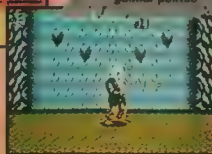


Com a  
ajuda do  
sushi,  
você pode  
prender os  
maiores  
demonios

Quando tiver  
muitos inimigos  
na tela, gire um  
dos adversários  
para dar um fim  
em todos. Basta  
dar dois  
toquinhas no  
Direcional



Atravessa a cachoeira e  
você encontra uma passagem  
secreta de bônus. Pegue  
todos os pingos d'água para  
ganhar pontos



GRAFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSAO

## Dicas

### THE IMMORTAL

Aqui estão as senhas para todos os níveis, exceto o final:

Nível 2 - 757FC10006F70

Nível 3 - 6E1EC21000E10

Nível 4 - 465FA31001EBO

Nível 5 - D4BFD41000EBO

Nível 6 - BCFEF51010A41

Nível 7 - 6B10F61010ACL

### STREETS OF RAGE

Há vários tipos de ataques que podem ser usados em determinadas situações. Aproveite quando os inimigos estão em nú-

mero menor para usar os golpes em conjunto. Contra muitos inimigos, use voadoras.

### CRACK DOWN

A maioria dos inimigos não atira na diagonal. Aproveite este ponto fraco e atire nesta direção. Alguns inimigos carregam escudos. Derrote-os pelos flancos ou por trás.

### DECAPATACK

Em certas partes do jogo, você encontra um trampolim verme-

lho. Se você pular sobre ele e conseguir um salto vertical perfeito, sua saúde vai melhorando. Faça isso até ficar com a saúde perfeita.

### CYBERBALL

Não repita a mesma jogada de ataque pois o adversário vai sacar e fechar o seu.

### STRIDER

Utilize seu poder e escale montanhas e paredes para acertar o ponto fraco dos inimigos.



# QUACK SH

**D**onald está com um problema: precisa encontrar um bom presente de aniversário para a Margarida. Na biblioteca de Tio Patinhas, o pato encontra um livro antigo contando a história do tesouro perdido do rei Garuzia.

Junto com Donald e seus sobrinhos, você vai dar a volta ao mundo para encontrar esse tesouro. Senão, a Margarida não vai ganhar presente de aniversário. E as namoradas não ficam nada felizes com esse tipo de notícia.

## ARMAS

<b>DESENTUPIDOR AMARELO</b> (Yellow Plunger)	Paralisam os inimigos por alguns instantes
<b>DESENTUPIDOR VERMELHO</b> (Red Plunger)	Útil para escalar obstáculos altos
<b>DESENTUPIDOR VERDE</b> (Green Plunger)	Gruda nos pássaros em pleno voo
<b>ATIRADOR DE CHICLETE</b> (Bubble Gum)	Quebra obstáculos
<b>ATIRADOR DE PIPOCA</b> (Pop Corn)	Atira projéteis de milho

# MEGA



## ESTRATÉGIA

## COMIDA DE PATO

### SOLIVETE

Aumenta uma bola no frestador de vidas

### FRANGO

Completa o medidor de vida

### PIMENTA

Deixa o Donald furioso. Isto o torna invencível por alguns

W. COMMERCIAL



## 1 DUCKBURG

Donald não pode escalar paredes altas sem o desentupidor vermelho, que está em uma pirâmide mexicana. Coloque a bandeira e parta para o México



## 2 MÉXICO

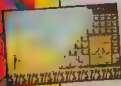


Depois de atravessar o deserto, Donald é informado que precisa de uma chave (Hero Key) para entrar na pirâmide

## 3 DUCKBURG

De volta à sua cidade, Donald consegue encontrar o arqueólogo que pegou a Hero Key. Agora, já dá para entrar na pirâmide

## 4 MÉXICO



Com a chave nas mãos, Donald pode abrir a porta da pirâmide. Para selecionar a chave, aperte o botão A duas vezes

Depois de passar por rodas de fogo e soldados astecas, Donald encontra o Pateta, que lhe dá um mapa e o desentupidor vermelho. Enquanto Donald faz o mesmo caminho de volta para a entrada da pirâmide, treine com o desentupidor antes de chegar do novo em Duckburg



## 5 DUCKBURG

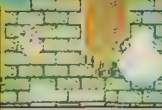


Donald vai pensar agora. Ele precisa esconder porções elétricas em curto. Siga pelo fio superior para pegar os Itens depois do quinto poste

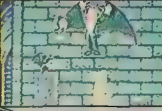


Pardal vai lhe dar o desentupidor verde. Depois de sair de Patópolis, Donald vai visitar o Castelo Drácula

## 6 TRANSILVÂNIA



Fantasmas são imortais. Não dá para matá-los, só tapá-los. Quando mudam de expressão, eles se multiplicam. Tome cuidado



A melhor maneira de destruir o vampiro é ficar embaixo dele e atirar para cima. Quando Drácula abre as asas, saem quatro morcegos. Cuide deles

## MAPA VERDADEIRO

Com o fim de Drácula, Donald consegue por as mãos no verdadeiro mapa do tesouro. Próxima parada: Índia

## MAPA DO TESOURO

Para chegar até ao tesouro do rei Garuzia, é preciso passar e voltar por várias cidades do mundo. Use esta sequência:



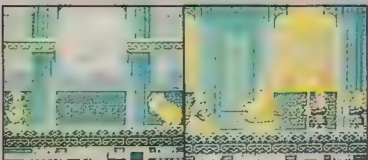
## 7 MAHARAJAH

A recepção na Índia é maravilhosa, mas os encantadores de serpentes são traiçoeiros. Não se deixe hipnotizar por suas músicas. Fique atrás das colunas para fugir das notas musicais e esperar o momento certo para atirar



## OFERTA GENEROSA

A princesa do palácio de Maharajah faz uma oferta ao Donald: se ele destruir o tigre que está aterrorizando os jardins do palácio, ela lhe dará uma jóia rara. Alguém recusa uma proposta dessas? Para chegar até ao tigre use a porta 1 (primeira porta de baixo), a porta 5 (primeira porta à direita), a porta 2 (segunda à esquerda do andar de cima) e porta 6 (segunda porta à direita)



Mire bem seu atirador de chicletes para acertar o gatinho peludo durante o pulo. Chegue perto para atirar nele e fique longe de seu tança-tigres

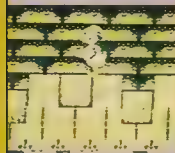
A princesa cumpriu sua promessa. Depois da vitoriosa luta com o tigre, Donald ganha a Sphinx of Tear, que abre as portas de uma pirâmide do Egito

1	DUCKBURG (Patópolis)
2	MÉXICO
3	DUCKBURG
4	MÉXICO
5	DUCKBURG
6	TRANSILVÂNIA
7	MAHARAJAH
8	EGITO
9	SOUTH POLE (Pólo Sul)
10	VIKING
11	SOUTH POLE
12	HIDEOUT
13	ISLAND (Ilha do Tesouro)

## 8 EGITO

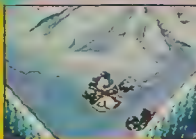


Dentro da pirâmide, use essa passagem secreta para encurtar caminho. Para não desmoronar junto com as pedras, aperte o botão A e corra o máximo que puder para não cair.



O mapa dado pelo Pato desvenda o segredo do Cetro de Rá (Scepter of Ra). Para pegar o cetro, e ainda não ser esmagado pelas pedras, pule as pedras nessa sequência: sol, lua e estrela.

## 9 SOUTH POLE (PÓLO SUL)

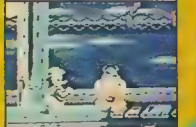


No meio dessa geladeira, João Bafo de Onça aparece vestido de esquimó e os pinguins são do contra. Quebre o gelo e encontre a chave com o Cetro de Rá.

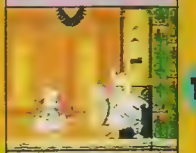
## 10 VIKING



O navio viking está por dentro. As madeiras caem e agora o Bafo de Onça atira bombas. Escolha o mastro do navio e pegue o dinheiro que puder.

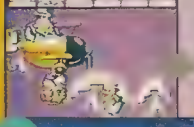


O capitão tem uma missão quase impossível para Donald: expulsar todos os fantasmas do navio. Com toda sua coragem, Donald abre a porta do alçapão com a chave viking.



Esse aí é um fantasma original: ele monta e desmonta. Atire quando ele estiver inteiro. Toda vez que conseguir acertá-lo, passe por ele. Ele não ataca quando desmonta.

## 11 SOUTH POLE



Depois de expulsar o fantasma que estava assombrando o navio viking, Donald ganha como recompensa do capitão do navio o desentupidor verde. A nova arma gruda em pássaros no Pólo Sul.

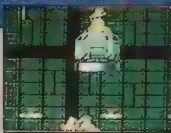
Atire o desentupidor verde em um pássaro verde para ganhar coroa até o outro lado. Controle o voo.

Depois do iglu, nos subterrâneos gelados, está o diário viking. Essa reliquia mostra o local exato do tesouro perdido.

Mas a alegria dura pouco. Bafo de Onça raptou os sobrinhos e exigiu o diário como resgate. O pato perde o mapa, mas fica com os meninos.

## 12 HIDEOUT

Para recuperar o diário viking, Donald invade o esconderijo do Bafo de Onça, que é repleto de armadilhas: cobras, pássaros e pontes podres. Para acertar o bandidão, acabe com os irmãos primeiro e depois mande chumbo grosso de pipocas. Ele vai desistir uma hora e você entra direto na Ilha do Tesouro.



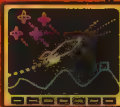
## 13 ISLAND



O caminho só aparece depois que você pula no vazio. Pule o mais alto que puder e corrija a descida.

Todo tesouro tem seu fantasma protetor. Paralise-o ou espere que ele abaixe o escudo para acertá-lo.

MEGA

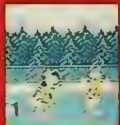


ESTRATÉGIA

TESOURO ACHADO



A duras penas, Donald encontra a ilha do tesouro. Mas a ilha não contém nada além de um mapa do tesouro... da pedra...



mas não é o tesouro perdido. É o fim de toda aventura, uma boa surpresa para quem chegou ao fim.

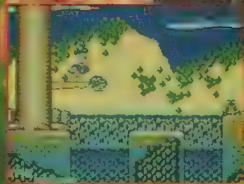
## THE LUCKY DIME CAPER

Donald invadiu a Sega. Depois de Quack Shot para o Mega, o pato chega para o Master e o Game Gear. Em *The Lucky Dime Caper*, Donald entra de gaiato em mais uma briga entre o Tio Patinhas e a Maga Patalógica. A bruxa mandou seus aliados seqüestrarem os três sobrinhos de Donald e roubar a moedinha Número 1. Tio Patinhas ficou tão desesperado com o sumiço de sua moedinha que até ofereceu uma recompensa para Donald. O pato vai ter de enfrentar perigos absurdos em sete fases, cada uma em um lugar diferente. Até chegar ao castelo mal-assombrado da Maga, que fica na Transilvânia, Donald e você vão ter de suar as penas.

## CONTINUES INFINITOS

Apesar do nível de dificuldade aumentar a cada fase, o game não tem limites de Continue. Uma boa né?

ESTRELANDO PATO DONALD



... para Donald balancear a moeda. Para isso, ele precisa...

... para Donald balancear a moeda. Para isso, ele precisa...

... para Donald balancear a moeda. Para isso, ele precisa...





# SONIC

Para salvar seus amigos, Sonic deve atravessar 18 níveis e derrotar o Dr. Ivo Robotnik. Além disso, precisa apanhar seis esmeraldas pelo caminho. É uma tarefa difícil, mas não impossível. Veja aqui como encontrar as três primeiras esmeraldas. E aguarde a continuação dessa aventura na próxima edição.

MASTER



ESTRATÉGIA

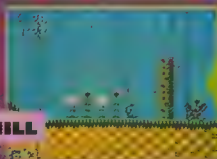
## 1.ª PARTE

Há dois jeitos de atravessar essa fase: muito rápido ou devagar.

Se você atravessar o nível em 24 segundos, Sonic ganha 30 000 pontos. Se for mais devagar e pegar 100 argolas, o porco-espinho ganha uma vida extra. A opção é sua



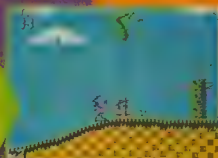
GREEN HILL



A única maneira de liquidar esses caranguejos espinhudos é usar o giro supersônico. Por isso, não esqueça de descer este morro com o Direcional para baixo

## NÍVEL 1-1

Logo depois de passar pelo primeiro buraco de espinhos, uma boa surpresa. Esse coqueiro esconde uma vida extra. Não deixe para trás esse bônus fácil de pegar



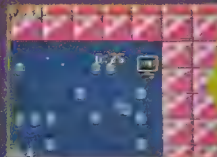
## BÔNUS



### ATENÇÃO!



É bom permitir o meio do caminho. Quebre os monitores com setas se não quiser voltar para o começo da fase quando morrer



É preciso muita manha para passar pelas moedas da fase especial. Não se afobe. O Continuo está sobre a plataforma mais alta

## NÍVEL 1-2

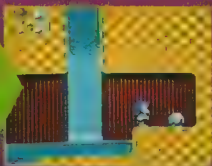
Esta fase tem 98 argolas.  
Não dá para ganhar vida extra.  
Só bônus



Esse nível está cheio de espinhos. Quando cair nos subterrâneos, ande para a esquerda e pegue o escudo

## PRIMEIRA ESMERALDA

Siga o caminho das águas para encontrar a esmeralda. Ela está no segundo nível dos subterrâneos



## NÍVEL 1-3

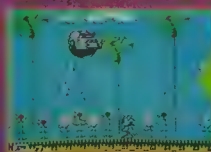
Sonic enfrentará Robotnik pela primeira vez. É moleza



Antes de encontrar Robotnik, caia no segundo poço à direita...



...e pegue uma vida extra. Use a mola à esquerda para voltar

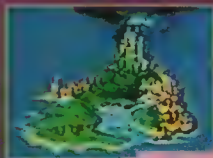


Aproveite a hora em que Robotnik sobrevoa mais baixo para acertá-lo. Evite os cantos

## NÍVEL 2-1

Com as 100 argolas desta fase, você ganha uma vida extra. Mas não passa pela fase de bônus

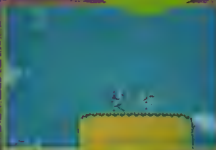
...alcance a plataforma mais alta que sustenta uma vida extra



## BRIDGE

SEGUNDA ESMERALDA  
É preciso habilidade para pegar essa esmeralda. Deixe apenas uma madeira da ponte cair, vire-se para trás e dê um pulo na plataforma de baixo

Quando cair nessa balança, pule várias vezes para pegar impulso e...



## NÍVEL 2-2

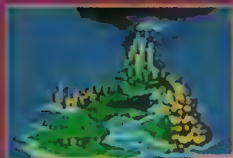
Traz mais de 100 argolas. Mas a maioria delas está sobre pontes de madeira que desmoronam

É preciso calcular bem os saltos para pegar todas as argolas. Se demorar demais, a tela te pega

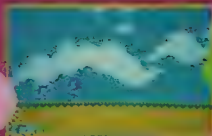


## NÍVEL 2-3

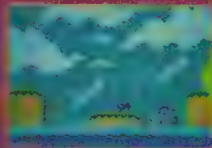
No segundo confronto, Robotnik lança tiros e não afunda na água como o Sonic



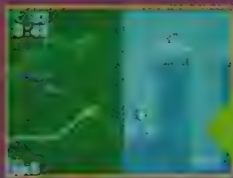
JUNGLE



Antes de começar a batalha, corra para a esquerda e pegue mais uma vida extra



Você nem precisa sair da plataforma do meio. Agache para escapar dos tiros e pule na nave quando Robotnik sair da água



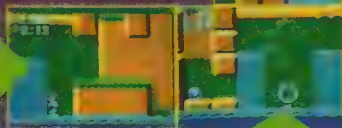
## NÍVEL 3-1

A fase das florestas é cheia de rios e cachoeiras. Sonic vai precisar de um bom equilíbrio para subir em toquinhos de madeira

Não dá para pegar a vida dessa altura. Vá até a última plataforma e depois volte para pegá-la

Depois de passar a ponte de espinhos, pegue coroa nesse toco de madeira para...

...pular nessa plataforma mais baixa. Depois, pule no toco que está dentro d'água e...



## ESTRATÉGIA

...tome alguns banhos de cachoeira antes de pegar a esmeralda

VOLTE  
PELO  
MESMO  
CAMINHO

## Dicas

### PHANTASY STAR

Barões mágicos

Se você quiser fazer o jogo mais fácil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais difícil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais fácil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais difícil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais fácil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais fácil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais difícil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais fácil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais difícil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais fácil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais difícil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais fácil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais difícil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais fácil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais difícil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais fácil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais difícil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais fácil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais difícil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais fácil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais difícil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais fácil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.

Se você quiser fazer o jogo mais difícil, tente usar o comando "Barões mágicos" (M) para invocar o poder dos barões mágicos.



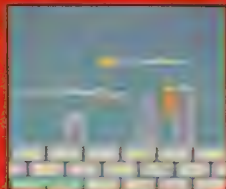
## THE LUCKY DIME CAPER

starring

## Donald Duck

Huguinho, Zezinho e Luisinho foram raptados pela moedinha Número Um do Tio Patinhas roubada pela Mafra Patológica. Somente o Paio Donald — com a ajuda de um enorme martelo de madeira e patos voadores — poderá salvar seus sobrinhos e recuperar a moeda da sorte.

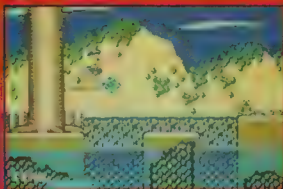
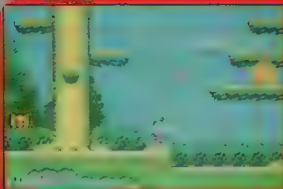
Esse é um jogo muito parecido com o Mickey no Game Gear. Donald tem de passar por seis fases, visitando ao redor do mundo. Praticamente sempre com as duas armas. O martelo é bom contra inimigos voadores e salitantes, e os patos acabam com qualquer perigo a uma distância segura.



Na fase mexicana, não tenha de quebrar lindos vasos pré-colombianos com seu martelo.

Donald precisa molhar as penas para chegar ao final da fase 1. Lá para lá, por cima até certa ponte. Depois o caminho continua por baixo d'água.

Na terceira, você precisa passar por uma série de pontes para chegar ao final.



## FANTASY ZONE

do que fica difícil saber o que é vi-



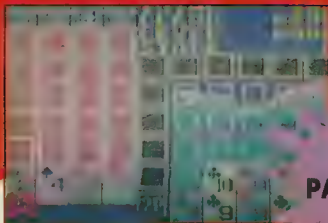
No final da fase, você deve lutar com um chefe grande, mas meio bobo. É fácil derrotá-lo.



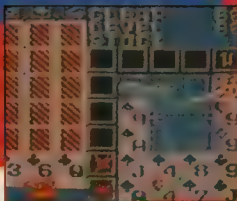
## SOLITAIRE POKER

de com 25 buracos.

de JARDIM: PARA SERVA LOCHADA



Para jogar esta combinação de paciência com pôquer, é bom conhecer as regras antes de desafiar um amigo para uma partida



Guarde o Curinga para as sequências mais valiosas da partida

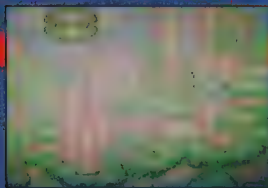
## PARA 2 JOGADORES



GAME GEAR



LANÇAMENTOS & DICAS



Os inimigos maiores só morrem com três tiros ou bombas. Por isso rapidamente as moedas que eles deixam são as suas sumem.



Seu demônio para entrar no jogo. Ele desaparece e demora a voltar. Compre logo e tire quintal.

## Dicas

### CASTLE OF ILLUSION

Na primeira suba na xicara e, fique a direita da escada pulando para descobrir duas arcos.

Para matar o livro gigante, use as letras para





# SECRET WEAPONS LUFTWAFFE

**C**onsegue pilotar um bombardeiro B2 durante a Segunda Guerra Mundial? Se não, não tem problema. O jogo **SECRET WEAPONS LUFTWAFFE** oferece a você a oportunidade de voar com as máquinas da Alemanha nazista, e ainda com incrível perfeição gráfica. O jogo foi desenvolvido pela Eidos, e lançado em 1998. É um jogo de estratégia em tempo real, com uma história baseada na Segunda Guerra Mundial. A história do jogo é baseada na história real da Alemanha nazista, e a jogabilidade é baseada na jogabilidade de jogos de estratégia em tempo real. O jogo é compatível com VGA/EGA/CGA e placa de vídeo.



O jogo oferece várias opções, e o jogador pode escolher de entre várias opções de jogo.



Essa é a primeira vista do avião "invisível" da Alemanha nazista em combate.



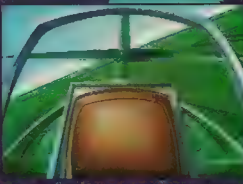
Além disso, o jogo oferece a você a possibilidade de escolher de entre várias opções de jogo.



Essa é a primeira vista do avião "invisível" da Alemanha nazista em combate.



GRAFICO SOM DESAFIO DIVERSAO



Use e abuse dos recursos de visão do piloto que são bastante abrangentes.

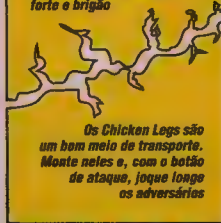
## O QUE É UM AVIÃO INVISÍVEL

Para sacar como um avião pode passar despercebido pelo inimigo, é preciso primeiro entender como funciona um radar. Esse aparelho emite ondas que se chocam contra a fuselagem do avião e retornam ao ponto de partida, denunciando a presença da aeronave. Mas se o avião tiver um formato mais aerodinâmico, de modo que as ondas do radar apenas "escorreguem" ao longo de seu corpo, esse avião não pode ser detectado. Esse é o conceito de avião invisível, conhecido pelos alemães já desde a Segunda Guerra Mundial.





Entre os personagens  
uma boa opção é Gilius:  
forte e brigão



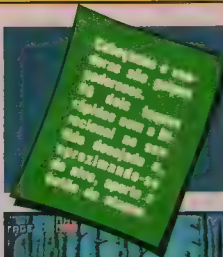
Os Chicken Legs são  
um bom meio de transporte.  
Monte neles e, com o botão  
de ataque, jogue longe  
os adversários



Chute os ladrões para eles  
sofrem os potes com  
mágica. Na fase de bônus,  
alguns trazem carne, o que  
faz o power aumentar

## GOLDEN AXE

Se você já conhece  
a versão deste  
clássico da Sega  
para o Mega Drive,  
não se preocupe:  
poderá usar as  
mesmas táticas  
nesta versão para  
PC. Tanto os  
personagens  
principais – Gilius, Ax  
Battler e Tyriss –  
quanto os inimigos  
são os mesmos.  
Só os comandos é  
que passam para  
o teclado.

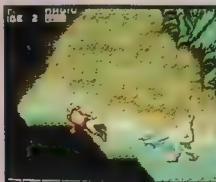


## USANDO O TECLADO

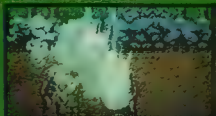
- S** ataque ou Start
- D** Direita
- A** Esquerda
- X** Para baixo
- E** Para cima
- Shift** Magia
- Tab** Pulo
- Espaço** Pause
- Tab+S+D** Super Golpes

## MAGIAS

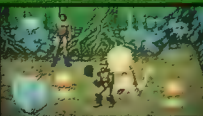
CADA HERÓI TEM  
UM TIPO DE MÁ-  
GICA. QUANDO O  
MEDIDOR ESTÁ  
CHEIO, ALGUNS  
INIMIGOS  
MORREM. PARA  
OBTER FORÇA  
TOTAL, OS  
PERSONAGENS  
PRECISAM DE  
UM DETERMI-  
NADO NÚMERO  
DE POTES.



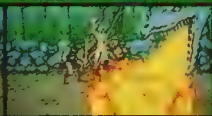
Jogue os inimigos abismo  
abaixo sempre que tiver  
oportunidade. Alguns ficam  
encurralados, e você deve  
aproveitar para liquidá-los



GILIUS três potes



AX BATTLER quatro potes



TYRISS seis potes

PC



ESTRATÉGIA



## THE MAGICAL ADVENTURE - MSX 2.0

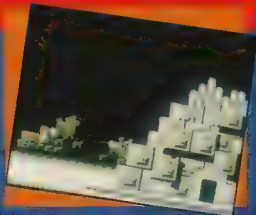
**E**ste game marca a história do MSX 2.0. Traz gráficos alucinantes e o som é perfeito. Não é propriamente um RPG, mas o par romântico Fray e Latok, de Xak 1, volta em mais uma aventura de estratégia.

Fray vai para uma escola de magia. Lá, aprende toda sorte de truques com o seu mestre. Até que, um dia, Fray fica sabendo que Latok saiu de sua vila e deixou um bilhete: "Não sei se voltarei desta vez". É aí que a história começa a esquentar.

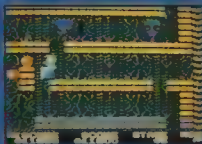
Um demônio roubou a alma de Latok e aprisionou o herói no Vale da Morte. Para reencontrar o namorado, a guerreira corta ondas gigantesas com uma prancha de surf, atravessa uma ponte no céu e usa asas para sobrevoar o reino. Até que, finalmente, encontra Latok no final do último desafio: um labirinto. O jogo fecha com chave de ouro. A animação do reencontro de Fray e Latok é animal. Da Micro Gambit.



## KING'S VALLEY 2 - MSX 1.0 E MSX 2.0



Use a imaginação para pegar as pedras e eliminá-las a qualquer momento.



Muito mais prático: joga o jogo e só gravar. Caso esteja usando o Game Master, grave em disco.

## INIMIGOS



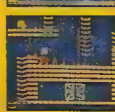
## FARÃO

Parece um canguru, pulando de um lado para outro atrás de você. Elimine-o com a faca ou o bumerangue.



## MÚMIA AMARELA

Ela é esperta e rápida. Sobee escadas e corre atrás de você. Acerte-a com a faca ou o bumerangue.



## HOMEN DE PEDRA

Ele virá homem e depois se enrota e vira pedra. Tome muito cuidado quando ele estiver girando. Aproveite a metamorfose: quando ele estiver sob a forma de pedra, suba em locais altos. Quando estiver na forma humana, acerte-o com a faca ou o bumerangue.

## FERRAMENTAS

PA	PIRATA	MARTELO	PURADREIRA
Serve para perfurar o chão ou furar um tijolo	Fura dois tijolos	Destroi a parede, mas só uma camada de tijolos	Fura duas camadas de tijolos

1 BABAQNIH	2 MAMAQKMK	3 AEACHIOH
4 ALGUMAS	5 BACIFIN	6 MBIAAKEL
7 SENHAZ	8 CADIBNH	9 DAIAGEBE



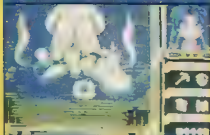
## 1. BOSS



### MULHER MORCEGO

Destrua primeiro os cinco guardiões. Eles morrerão mais rápido caso seu Power esteja bem cheio. Depois, é só eliminar a Mulher Morcego. Assim que ela tocar os pés no chão, acerte-a com o Power cheio. Repita isso quatro vezes.

## 2. BOSS



### O GRANDE POLVO

Fique bem no centro da tela, olhe no olho com o bichão. Quando seu Power estiver cheio, pare de pular e atire. Faça isso bem rápido e com muitos tiros.

## 3. BOSS



### O VELHO DRAGÃO

Primeiro, ele solta uma rajada de balas de fogo. Observe a direção em que ela vem. Quando o dragão começar a subir, acerte-o com o Power cheio e fuja. Ele vai cuspir fogo para todos os lados e, por fim, dar uma rápida bicada.

## THE ART OF VISUAL STAGE -- MSX 2.0

# XAK 1

Neste RPG chocante, sua missão é encontrar o pai de Xak em outra dimensão. Com uma pedra mágica, o pai do guerreiro conseguiu abrir um portal para outra dimensão, mas se perdeu. É o pior que milhares de demônios conseguiram fazer. Agora pelo portal aberto. Boa diversão. De Micro Cable.

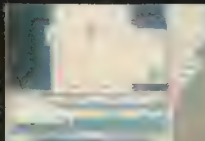


GRAFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

O avô da menina deixou seus óculos no segundo banco à direita, dentro da igreja. Se devolver os óculos para o velho, ele vai te dar uma recompensa. Compre espada, armadura e um escudo.



Comece pedindo ajuda logo no início. Há uma menina loira que mora em uma casa do lado direito da igreja que pode te ajudar.



## LANÇAMENTOS & DICAS

## Dicas

## JOURNEY TO THE CENTRE OF EARTH

Wright e Atari

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

## San Francisco

Wright e Atari

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

## San Francisco

Wright e Atari

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

1989

Os lançamentos Fray, King's Valley 2 e Xak 1 são da Paulsoft, tel. (011) 37-1814





EDITORA  
AZUL

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

Iluminadora  
Angelo Rossi  
Edgard de Silveira Faria  
Roberto Cavita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

# AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Amada

## REDAÇÃO

**Redatora-chefe:** Regina Giannetti  
**Editors:** Belinda Santos  
**Supervisor de Arte:** Michel Sotale  
**Chefe de Arte:** Sônia Regina Aversa  
**Diagramador:** Celso da Silva Gama, João Alilton O. de Andrade  
**Assistente de Redação:** Érica Luisa Assan Câmara  
**Colaboradores:** Arte - Ely Ana Manso Bastos, Silene Pereira de Miranda Revisão - Suzete Simpel Fotografia - Ennio Brauns, Ivan Carneiro, Plínio Borges, Rose Miranda **Assistente de Edição Fotográfica** - Christian Zaharic **Ilustrações** - Sérgio Carreiras, Spacca Consultores - Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Iodó, Ricardo Samozima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira, Schultz, Tadeu Cerqueira **Pereira Texto** - Deborah Peleias **Correspondente Internacional** - Angelo Ishi (Japão)

## PUBLICIDADE

**Gerente:** Rosângela Cassali  
**SP-Contatos:** Claudia Solano, Ronaldo Liparelli  
**RJ-Contato:** Mônica Campos  
**Coordenadores:** José Soares A. Santos, Wladimir Xavier de Almeida

## COMERCIAL

**Diretora:** Vera Helena Miranda Gomes  
**Gerente de Produto:** Adriana Granicini  
**Gerente de Promoções:** Fábio Bueno

## EDITORA AZUL

### PUBLICIDADE

**Diretor Geral:** Carlos Alberto Araújo  
**Diretor do Rio de Janeiro:** Eduardo Rosa

### COMUNICAÇÃO:

**Diretor:** Rogério Rafter

### SERVIÇOS EDITORIAIS

**Azul Press-Gerente:** Benjamin S. Gonçalves  
**Estúdio Fotográfico-Gerente:** Fábio Cabral  
**Abril Press-Gerente:** Judith Baroni  
**Deplo. de Documentação-Gerente:** Suzana Camargo  
**Correspondentes:** Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)

**Diretor Administrativo e Financeiro:** Pedro Frazão  
**Diretora Responsável:** Lúcia de Lima Dória Cassali

**AÇÃO GAMES** é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115 **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - S/ 1533/34 - CEP 20020, Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax (021) 532-1468. **Telegramas** Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: abril/92. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu fornecedor ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

**ANER** Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222

**Fotolito:** Repro S.A. Estúdio Gráfico  
**IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.**

# GAME OVER



COMPARE SUA  
MELHOR MARCA COM  
AS DESTES FERAS

## AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto! Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para **AÇÃO GAMES - SEÇÃO GAME OVER**, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479 - São Paulo, SP.

## • MEGA DRIVE •

ALEX K. IN THE ENCHANTED CASTLE

9.990

Fábio Lourenço Caldeira, SP  
Fernando Casagrande da Silva, SP

BUSTER DOUGLAS

3.045.120

Roger Albuquerque Silva, MS

CALIBER FIFTY

16.489.600

Equipe Thunder Game, SP

CASTLE OF ILLUSION

16.186.600

Anderson de Souza Fonseca, MG  
Bruno Fernando Nayrink, MG  
Charles Lamounier Rodrigues, MG

MOONWALKER

6.964.700

Anderson de Souza Fonseca, MG  
Bruno Fernando Nayrink, MG  
Charles Lamounier Rodrigues, MG

PIT FIGHTER

1.985.300

Rodrigo Regacini, SP

QUACK SHOT

23.029.500

Leandro Amorelli Caputo, SP

SHADOW DANCER

5.036.400

Márcio Ávila dos Santos, CE

SHAPES AND COLUMNS

47.606.417

Ricardo Man, PR

STREETS OF RAGE

999.990

Gustavo dos Santos Sayão, SP



SONIC

9.999.990


Fernando R. Gomes, SP  
Túlio Graça Siqueira, MG

TOEJAM & EARL


1.055

Renato Aurélio Gil, SP

# • NINTENDO •

BATTLETOADS		
<b>999.999</b>	Alexandre M. Cortina, SP Antonio Benedito Ribeiro Garcia, SP Clóvis Smith Frota Jr. AM Márcio Píotline, SP Rodrigo M. Rodrigues, SP	
CASTLEVANIA 1	<b>999.999</b>	Victor F.F. Zuca, RJ
CITY CONECTION	<b>151.800</b>	Leandro Bezerra Silva, SP
CODE NAME VIPER	<b>338.300</b>	Celso Ricardo Almeida Frota, AM
CRIME BUSTERS	<b>601.210</b>	Carlos Augusto de F. Pacheco, SP
DUCK TALES	<b>200.000</b>	Duarte E. de Oliveira, SP Eduardo E. de Oliveira, SP
MEGA MAN 1	<b>9.999.800</b>	Clóvis Smith Frota Jr. AM
RC. PRO. AM	<b>126.231</b>	Gustavo Herminio S. M. Moraes, SP
THE LEGEND OF KAGE	<b>411.700</b>	Leandro Bezerra Silva, SP

# • MASTER SYSTEM •

BLACK BELT		
<b>9.999.900</b>	Carlos Eduardo Monteiro, SP Valério Frederico de Oliveira, RJ	
CASTLE OF ILLUSION	<b>999.990</b>	Fábio Gomes Falcão, SP Rodrigo Max Hollerbach, MG
FORGOTTEN WORLD	<b>3.841.000</b>	Luiz Antônio Burm, CP
GAIN GROUND	<b>62.026</b>	Pedro Aurélio Sobral, PE
GHOULS AND GHOSTS	<b>2.239.900</b>	Anderson de Souza Fonseca, MG Charles Lamounier Rodrigues, MG
JOGOS DE VERÃO-SKATING	<b>3.340</b>	Pedro Aurélio Sobral, PE
JOGOS OLÍMPICOS-POLE VAULT	<b>6.20</b>	Fábio Fernandes, SP
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO	<b>238.280</b>	Rodrigo Marx Hollerbach, RJ



## NOSSAS PUBLICAÇÕES

**BIZZ**  
Rock, Pop, Comportamento

**LETRAS TRADUZIDAS**  
Fotos e Letras Traduzidas

**FAMA**  
Música e Ídolos

**HIT**  
Música, Mercado e Negócios

**FLUIR**  
Surf

**BOA FORMA**  
Ginástica, Esporte e Saúde

**SAÚDE E VITAL**  
Prevenção e Saúde

**CARÍCIA**  
Comportamento Jovem

**HORÓSCOPO**  
Astrologia - Esoterismo

**SET**  
Cinema e Vídeo

**SET-1000 VÍDEOS**  
Seleção dos Melhores Vídeos

**AÇÃO GAMES**  
O Mundo dos Games

**CONTIGO**  
Atualidades - TV

**SEMANÁRIO**  
Variedades

**SOM SERTANEJO**  
Música Sertaneja

## NOSSOS ENDEREÇOS

**São Paulo**  
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL: (011) 211-7866. Telegrafas: Editabril/Abnypress

**Rio de Janeiro**  
R. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - s/1533/34 - CEP 20020. Fone: (021) 532-0313, Telex (021) 36890 - FAX (021) 532-1486

**Los Angeles (EUA)**  
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213) 474-7851

**Nova York**: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993, Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972

**Paris**: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

**PUBLICIDADE**  
São Paulo: Av. Brig. Faria Lima, 1541 - 16.º andar, CEP 01451, Fone (011) 814-7211, FAX (011) 212-0664

**Brasília-DF**: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/228-3644 FAX  
**Belo Horizonte**: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

**Região Sul**: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (051) 223-9528, Porto Alegre - RS: (0482) 44-8224 Florianópolis - (0474) 33-6186 - Joinville - SC: (041) 234-0439, Curitiba PR

Os jogos e personagens que aparecem nesta seção não são verdadeiros, mas apenas invenções para divertir os leitores

G • A • M • E

# CASSE TAPÃO

Tirando um sarro dos  
VIDEOGAMES

Texto: EMEDE



# YES

NÓS TEMOS VIDEOGAMES

Agora que a Tec Toy lançou o cartucho com a Mônica, o primeiro videogame com um personagem brasileiro, preparem-se! Muitos outros virão por aí:

- Angélica contra os Milk-Shakes Envenenados
- Cebolinha enfrenta o Senhor Bife Acebolado
- A vampira Natasha contra as Cárries Assassinas
- Xuxa na Terra do Beijinho, Beijinho, Pau, Pau.
- Sérgio Mallandro contra o terrível Mister Qi!

## MINIGAME

O querido Tattoo, da Ilha da Fantasia ("Patrão, patrão, o avião!"), acaba de se transformar em personagem de videogame. Minigame, é verdade...

## EM ALGUM LUGAR DO PASSADO

Você já reparou como seu pai olha para o seu videogame com uma pontinha de inveja? Bem que ele gostaria que já tivessem inventado isso nos seus tempos de menino. Vamos imaginar como seria?

- O console seria movido a manivela.
- Haveria jogos baseados

em filmes como Roberto Carlos a 300 Km por Hora

- O Super Mônaco GP teria duas opções de carro: Gordini e Aero-Willis.

- O primeiro lançamento nacional também seria bastante aguardado. O nome do jogo? O Vigilante Rodoviário e o Último Cruzamento.

## NOTÍCIAS INTERNACIONAIS



As últimas novidades do Japão com nosso correspondente Angero Ishi-Maria!:

- Depois do lançamento do CD-Room, a indústria japonesa está preparando o CD-Gim, o CD-Vodca e o CD-Uísque. Já os brasileiros esperam ansiosamente o CD-Pinga.

- As mães não podem mais reclamar dos videogames dos filhos. Os japoneses acabam de lançar um videogame ideal para as donas de casa. É o Neo-Geoladeira, o primeiro console com freezer embutido.



# Agora tem Progames para todos. É a CAP!

## RE VENDAS

Nossa revenda está apta a fornecer tudo que uma locadora de games precisa: Games, instalações e acessórios. Damos assessoria técnica gratuita, garantindo o seu sucesso.

## INFORMATIVO PROGAMES

Periodicamente ele estará colocando você a par de todas as atividades da CAP. Exclusivo para associados.



## CAP

**TUDO QUE OS FERAS EM GAME SEMPRE SONHARAM E DESEJARAM ENCONTRAR, A CENTRAL DE ATENDIMENTO PROGAMES PROPORCIONA A VOCÊ.**

**Sistema Inédito de Locação Rotativa**  
Você compra um ou mais cartuchos e vai trocando por outros. É uma Locadora à distância.

### Central de Consulta:

Cartas relatando suas dúvidas sobre games, equipamentos e acessórios terão respostas esclarecedoras.

### Assistência Técnica:

Seu equipamento com defeito volta funcionando.

### Bolsa de Negócios:

Aqui tudo que é de games vai ser comprado, vendido ou trocado. É a revolução no mundo dos games. Preencha o cupom abaixo e fique sócio agora.

## SEJA UM FRANQUIADO PROGAMES

# PROGAMES

## Matriz:

Rua Pio XI, 656

Tel: 831-0444 / 831-5787 / 261-7935

## PROGAMES - CUPOM RESPOSTA

PARA AQUELES QUE RESIDEM ONDE NÃO HÁ LOJAS PROGAMES.

Recorte e envie para: Progames, Rua Pio XI, 656, S. Paulo, SP - CEP. 05060

Nome .....

Endereço .....

Município..... UF .....

CEP .....

"Envie anexo cheque ou vale postal no valor de Cr\$ 35.000,00 nominal a HINOMARU Comercial Importadora Ltda."

## NOSSAS LOJAS

### São Paulo - Santana

R. Voluntários da Pátria, 3229 - Tel: 950-6329  
V. Formosa - Rua Aracê, 213

Tatuapé - R. Serra do Japi, 766 - Tel: 941-9957

P. Continental - Av. Antonio S. Neschese, 127

### Pirituba

Rua Benedito de Andrade, 224

### Guarulhos

Av. Paulo Faccini, 525 - 1ª and. - Tel: 209-0971

### Santo André

R. Pe. Mancel de Paiva, 120 - Tel: 440-9398

### São Bernardo do Campo

Rua Municipal, 446 - Tel: 458-2882

### São Caetano do Sul

Rua Amazonas, 898 - Tel: 441-9429

### Bragança Paulista

R. Dr. Cândido Rodrigues, 230 - Tel: 433-0998

### Franca

Rua Comandante Salgado, 1455

### Rio de Janeiro - Tijuca

R. Major Ávila, 242 - Lj. F - Tel: (021) 264-8336

### Brasília

SCLN 313 - Bl. E Lj. 64 - Tel: (061) 274-3311

### Belo Horizonte

### Savassi

Av. do Contorno, 6283 - Tel: (031) 225-8121

### Pampulha

Av. Cel. J.D. Bicalho, 1224 - Tel: (031) 488-1644

### Salvador

R. Araújo Pinho, 523 - Tel: (071) 336-5552

### João Pessoa - Tambau

Av. Nêgo, 200 Sl. 112 - Tel: (083) 226-2369

### Campo Grande

R.P. Celestino, 1717 - Tel: (067) 624-5334

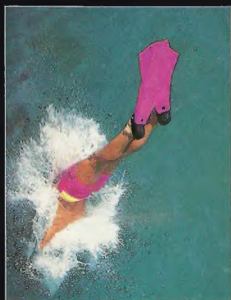
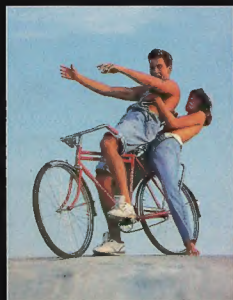
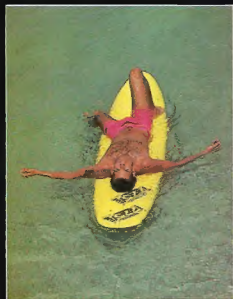
### Cuiabá

Av. Isaac Povoas, 1217 - Tel: (065) 624-7112

### Vitória

### Praia do Canto

R. Aleixo Neto, 1490 - Lj. 1 - Tel: (027) 225-0639



**RETRO** sete sete cinco **RETRO**  
**AVENGERS**



# RETRO AVENGERS HELLO



**Em prol da cultura gamer!**

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!


Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!


Digitalizado por: *anderbass*


Editada por: *anderbass*

Revista: *anderbass*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

